JOYSTICK



JOYSTICK HEBDO

N° 29 • 24 MAI 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

63 POKES TRUCS ASTUCES VIES INFINIES

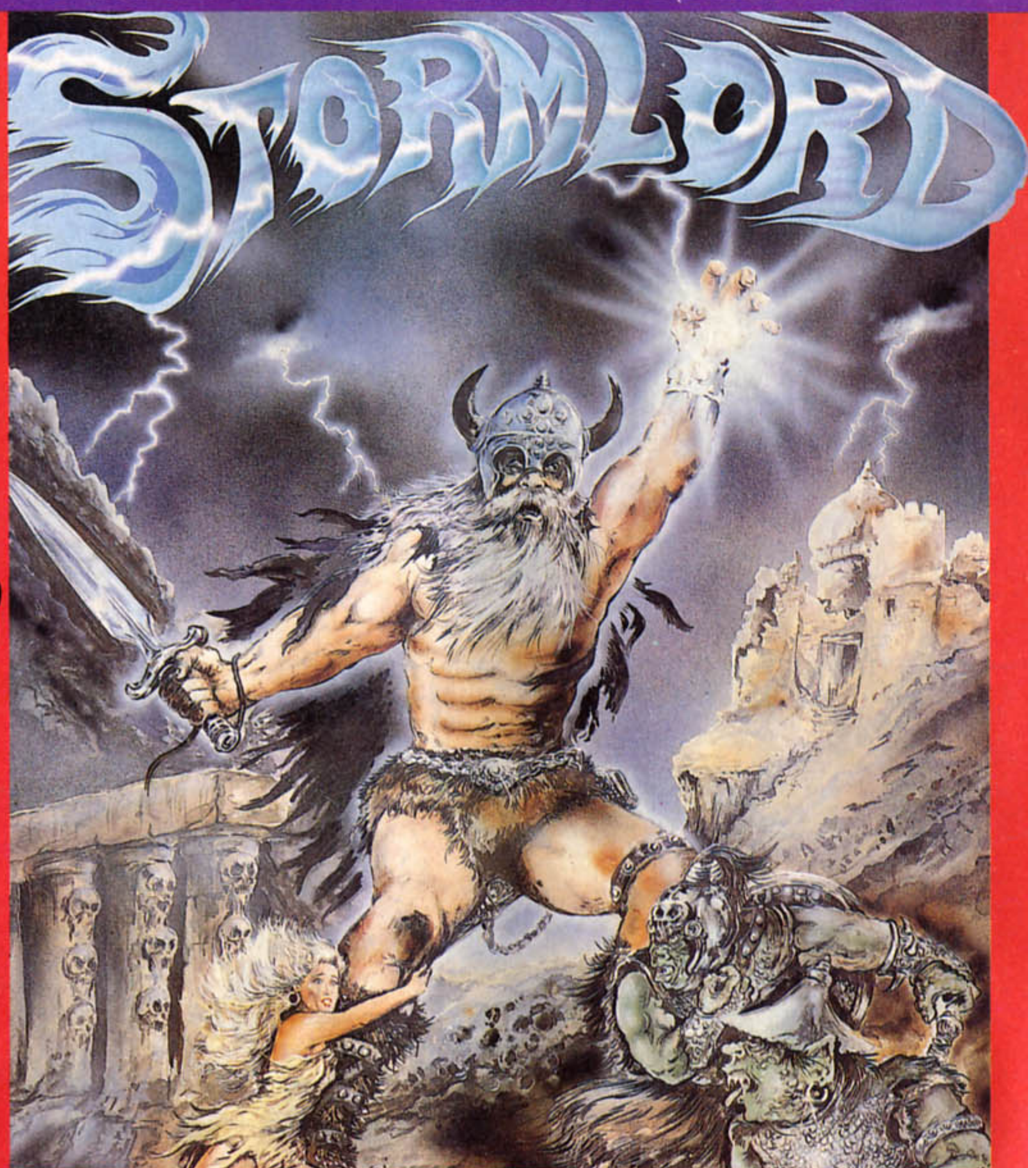
15 TESTS

STORMLORD (CPC)

Robocop (ST)
Blood Money (AMIGA)
Kult (ST)
Sorcerer Lord (ST/AMIGA)
Running Man (ST/AMIGA)
etc...

GAGNEZ UN ARCHIMEDES

WINDSURF WILLY EN POSTER





T 2788 - 29 - 10,00 F



Les Previews

Talespin (ST)
Opération Hormuz (ST)
Lost Dutchman Mine (ST)
Makin' Whoopie (ST)
Grid Runner (ST)

TOUJOURS PLUS SUR ST & AMIGA



EN MAI FAIS CE QU'IL TE PLAIT

Pour toujours plus de fun, SILMARILS pense déjà à vos vacances...



JOUEZ ET GAGNEZ

1er prix:
UNE PLANCHE A VOILE TIGA, MICROLITE

Du 2e au 30e prix:
UN LOGICIEL SILMARILS (ST - AMIGA - PC) ou un polo WINDSURF au choix.

QUESTIONS :

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 4 questions sur le coupon de cette page et de le retourner avant le 14 juin.

Retrouvez les titres cachés des 4 Jeux SILMARILS

1


2


3


4


Cette page concours repassera jusqu'au N° 29. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez, en renvoyant à chaque fois le coupon réponse. Liste des gagnants dans notre N° 31.

Le gagnant du 1er prix aura sa photo publiée.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours SILMARILS 177 rue Saint Honoré 75001 Paris

Réponses

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville ....
ORDINATEUR.............................. Age ....

Avancez, avancez, il n' y en aura pas pour tout le monde! Les concours se suivent et ne se ressemblent pas! Après avoir gagné un lecteur laser, un téléviseur, un magnétoscope, un jeu vidéo grand format portable, une planche à voile, des sous, tout plein, vous allez pouvoir gagner à être connus, en nous envoyant votre photo, accompagnée d'un beau listing, genre KO de la semaine, ou bien d' une oeuvre graphique personnelle, ou même d' une musique composée par vous même, un soir de blues, la fenêtre ouverte, avec les moustiques qui entrent juste pour faire BZZ. Les meilleurs d'entre vous gagneront un ARCHIMEDES, des jeux et auront leur tronche en gros plan dans JOYSTICK Hebdo! Qu' est ce qu' on dit?
Faut que j' aille chez le coiffeur! Et quoi encore?
Merci JOYSTICK Hebdo!
Ah bon!
Vies infinies, que les pokes soient avec vous!

SOMMAIRE

N°29
du 24 mai 1989

4 ZOOM
Toutes les News...

14 CHARGEZ
Les Softs en magasin cette semaine

16 LA BAIE DES ANGES
La nouvelle rubrique du ST

18 AMIGA CONNEXION

20 J'APPRENDS
Joystick Snake sur CPC

21 JOYSTICK SECOURS
Les réponses à vos questions

22 JEUX...CRACK...!
TRUCS, ASTUCES, POKES

27 LE DOSSIER: BAAL

31 J'ANNONCE
Toutes vos P.A classées

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires et contient un poster non folioté.

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustration : Bruno BELLAMY
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • FabricationPAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.

D'entrée de jeu, on a droit à une princesse lascive blonde et surtout nue en grand format sexy qui sort d'une potiche, on se demande ce qu'elle y cherchait. Tout au long deSTORMLORD, il faudra délivrer plusieurs charmantes créatures aussi avenantes, dessinées en beaucoup plus petit mais avec tout ce qu'il faut là où il faut. C'est Bruno Bellamy qui va craquer! Voilà qui nous change des princesses que l'on aperçoit qu'à la fin du jeu (et encore!) coincées dans une robe raide fermée serrée au col qui leur descend jusque sur les pieds.



STORMLORD baigne dans une ambiance médiévale pleine de portes en bois vermoulu, de crânes menaçants et de vieilles pierres. Le scénario est on ne peut plus classique, avec des tas d'objets à prendre, des pièges à éviter et des hordes de monstres à descendre vite fait bien fait. Depuis"THE APPRENTICE", une vénérable antiquité, le genre a fait de sacrés prgrès. Osons le dire : Stormlord est géant! Le graphisme est d'une qualité rarement vue sur CPC avec une débauche de couleurs et une richesse de détails époustouflante qui démontre que cette vieille babasse a encore de beaux jours devant elle pour peu que des programmeurs doués veuillent bien se donner la peine d'en tirer parti.



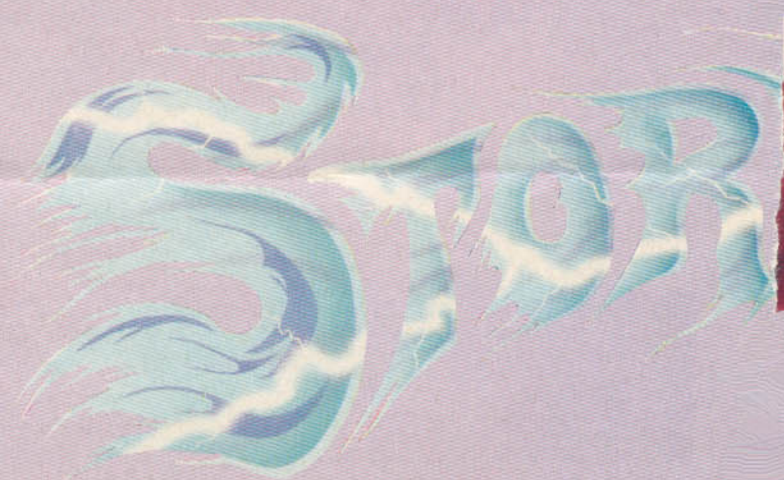
Raffaele Cecco est de ceux-là. On lui doit déjà les deuxCYBERNOÏD et quelques autres softs qui avaient marqué le jeu micro. On ne lui fera pas l'injure de chipoter sur la fluidité du scrolling et de l'animation ou la rapidité des sprites. Pour Stormlord, Raffaele s'est surpassé! Tout au long du scrolling horizontal, le malheureux joueur rencontrera des spectres verdâtres et des sortes de poissons cadavériques de la même couleur, des plantes carnivores aux impitoyables machoires végétales et des asticots rouges voraces qui grouillent comme la vermine sur une charogne. D'autres gâteries sont prévues au menu, alors accrochez vous bien fort à votre joystick préféré car il faudra abattre de l'ouvrage avant que le chevalier puisse accéder au niveau supérieur.

Le pauvre homme ne dispose que des boules explosives qu'il peut lancer à foison vers ses ennemis et d'une épée activée par une pression prolongée sur le bouton Fire, à la manière du "beam" de R-TYPEou de DARK FUSION. Contrairement à la trajectoire courbe des boules, l'épée file droit devant et à l'impact, ça fait mal. Pour les boucliers, armes spéciales et autres douceurs vous repasserez.STORMLORD est fait pour les purs et durs du joystick.

Le chevalier devra d'ailleurs souvent aller et venir dans le soft afin de ramasser toute la brocante nécessaire pour la bonne continuation du jeu. De ci de là, des trampolines le projettent loin à travers les cieux étoilés. Ces bonds féériques très spectaculaires lui permettent d'éviter des contrées mal famées mais ne le dispensent pas d'une exploration attentive, ne seraitce que pour découvrir d'indispensables clefs, des princesses à poil vautrées dans des lieux hostiles ou un pébroc qui s'avérera bien utile pour se protéger de ces pluies acides que les écolos du cru connaissent bien.

Le temps, dansSTORMLORD, est compté. En dépit du ciel obstinément obscur, la journée est courte dans cette contrée déshéritée. Lorsque la lune visible dans une petite fenêtre au bas de l'écran se sera substituée au soleil, la périlleuse mission de notre preux chevalier aura touché à son terme. Je ne le vous cache pas : c'est le genre de limitation dont je me passe volontiers. Si, en plus du boulot il







faut speeder dans un soft, où va-t-on?
Stormlord est assez difficile à jouer, ne serait-ce qu'à cause de la multitude de pièges qui

Ed. HEWSON

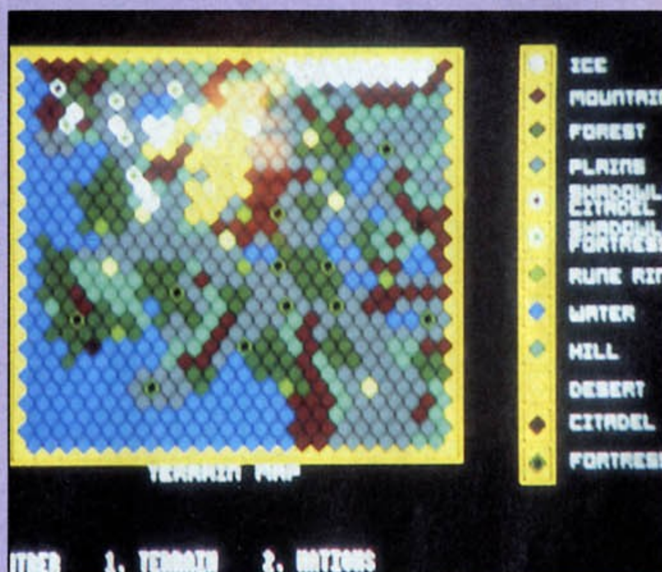
disponible :
CPC - AMIGA - SPECTRUM
Testé sur CPC

TGV

parsèment le périple (sans compter que le temps passe). Comme les chats, le personnage a neuf vies; ce n'est pas un luxe car on les perd drôlement vite. Musique et bruitages sont à la hauteur du soft, c'est bien la moindre des choses.
Et pourtant, à y regarder de près, STORMLORDrévèle quelques imperfections, notamment du côté de la gestion des sprites.
Les boules mobiles qui font du yo-yo s'inscrivent dans un rectangle noir parfaitement discernable lorsqu'elles se superposent avec un fond clair. Le chevalier est parfois debout à l'extrémité d'un gros caractère en mode 0 et se retrouve en suspension dans les airs. Ce manque de finition entache un soft dont on ne voudrait dire que du bien.
Bon, ok, ce n'est pas bien grave, la magie du jeu subsiste malgré tout... Mais on peut en vouloir (un tout petit peu) à Raffaele Cecco pour ne pas avoir bichonné ce soft absolument génial qui fera surement des petits.

SORCERER LORD

Un funeste sorcier, aidé par les forces ténébreuses, tente d'envahir un univers à la TOLKIEN, où magie et arts guerriers traditionnels se côtoient pour permettre au plus fin stratège de l'emporter. SORCERER LORD est un wargame pur et dur, où vous ne verrez pas de sprites donner des coups d'épée dans tous les sens selon la virtuosité avec laquelle vous



tortillerez votre joystick. Tout se passe sur des cartes, tantôt des cartes assez fouillées graphiquement où l'on distingue les différents paysages, et où les forteresses et mouvements de troupes sont représentés par des icônes, tantôt des cartes purement stratégiques (qui reprennent d'ailleurs le graphisme en héxagones des wargames les plus classiques) qui vous donnent une vue d'ensemble de l'action. Votre habileté vous servira à déplacer et faire agir les bonnes armées, à employer les bons sorts magiques si le besoin s'en fait sentir (puisque l'on est dans un univers fantastique, ce serait bête de s'en priver!), afin d'imposer votre domination à l'ennemi. Cela ne sera pas facile, car le programme -il a été conçu pour ça!- déploiera toute la stratégie dont il est capable pour avoir le dessus. Des digits sonores sont utisées lors des mouvements de troupes, qui sont nettement plus belles (les digits, pas les troupes, que l'on ne voit guère...) sur AMIGA que sur ST, et si les graphismes sont un tout petit peu plus beau sur AMIGA, on ne peut pas vraiment dire que les deux versions soient dissemblables. Il est vrai surtout que là n'est pas l'atout essentiel d'un wargame... Celui-ci me paraît bien conçu, efficace, et est tout de même assez beau pour un jeu où malgré tout prime la stratégie...

Ed. PSS

disponible :
ST - AMIGA - PC
Testé sur ST - AMIGA

BB

ROBOCOP

Vous voilà dans la tôle (et non dans la peau, of course!) d'un robot-flic pistonné. Je ne veux pas dire par là qu'il est arrivé là par relations, non mais je ne pouvais pas décemment dire «musclé», because c'est un robot, quoi!...

Votre but dans la vie: arrêter les méchants. Normal; vous avez bô être robot, vous n'en êtes pas moins flic, s'pas? Pour ça il va vous falloir traverser différents niveaux où vont avoir lieu des combats de rue, vu que... ça se passe dans des rues, hein!... Vous commencez par les baffes, pour mettre ensuite les gros moyens en employant les armes que vous ramassez tout au long du chemin. Ca vous est bigrement utile, parce qu'au fur et à mesure que vous avancez, les méchants se multiplient et deviennent de plus en plus hargneux; il y en a bientôt aux fenêtres, armés de flingues et de grenades. Il faut cogner dans le tas, sans hésiter.





Chaque niveau est séparé par une épreuve intermédiaire et typiquement policière, comme la reconstitution d'un portrait-robot, ou un exercice de tir en salle d'entraînement. C'est pas trop mal réalisé graphiquement, sans être colossalement beau, et la présentation sous forme de flashs d'actualité est assez originale.

L'animation est un petit peu lente, et on regrette que l'entraînement au tir se fasse au joystick, ce qui n'est jamais très pratique. Un jeu passable, pas trop mal conçu, pas désagréable à jouer.

Ed. OCEAN

disponible :
ST-AMIGA-CPC-C64
Testé sur ST

BB

BLOOD MONEY



LA COMPAGNIE DES SAFARIS EXTRA-TERRESTRES présente le safari BLOOD MONEY.

Il vous suffit de 100 crédits pour vous engager mais c'est de votre vie que vous paierez si vous échouez !Si vous réussissez vous serez l'être le plus riche et le plus connu de toute la galaxie.Par chance vos parents viennent de vous envoyer à vous le jeune SPONDULUX la somme de 200 crédits.Avide d'aventure et de sensations fortes vous vous engagez.

Vous pouvez choisir entre deux planètes parmi les quatre proposées et les autres vous seront accessibles lorsque vous aurez pris de l'argent dans ces premières.

Une fois arrivé à destination vous serez à bord d'un hélicoptère (sur la première planète) et d'autres engins sur les suivantes et vous aurez à combattre plusieurs catégories de monstres qui laisseront pour la plupart, après leur destruction, des pièces de monnaie qui vous seront très utiles pour acheter dans les quelques boutiques de la planète, des armes surpuissantes, des vies en plus, de l'énergie.

Toute cette aventure pourrait vous sembler trop dure alors, vous pourrez emmener un pigeon heu... pardon un ami avec vous (donc deux joueurs).

Durant votre quête pour la gloire et l'argent, vous pourrez enclencher par simple pression de la touche F3, une musique plus que bien réalisée. Tiens à propos de musique vous pourrez en entendre une pendant la présentation composée de 250K de sons digitalisés (elle est géniale).

Bref, ce shoot them up de chez PSYGNOSYS créé par le concepteur de MENACE est une merveille de réalisation: les sprites sont très bien dessinés et animés, le scrolling (tantôt horizontal tantôt vertical) est parfait, les sons sont très corrects. Tout cela fait de BLOOD MONEY un jeu certes un peu difficile mais aussi passionnant.

A tous ceux qui ont aimé MENACE et aux autres je conseille ce soft.

Ed. PSYGNOSYS

disponible :
ST-AMIGA
Testé sur AMIGA

DD

BATTLETECH

Ou ils sont très forts, ou ils sont très malins chez INFOCOM. Ils ont trouvé un programme fait par une petite boite, WESTWOOD, et l'ont édité. Ce jeu de rôle animé, genre ULTIMA plutôt quatre que un, est tout bonnement extraordinaire.
Au départ, BATTLETECH est une série de livres de jeu et de nouvelles très complets, comprenant toutes les règles d'un monde fictif du 31 eme siècle. On y joue avec deux dés, et on peut acheter, également les machines (genre guerre des étoiles), en kit. Mais pour ce type de jeux, rien ne remplace l'ordinateur, surtout pour la gestion des innombrables paramètres.
L'histoire est banale pour nous les guerriers du 3° millénaire... Vous êtes Jason, le fils d'un héros local, bien décidé à prouver que vous n'êtes pas un fils à papa (Que vous en avez quoi!.... Mais pour devenir un héros vous-même, il nous faut commencer par vous entrainer, ensuite gagner de l'argent en boursicotant comme un vulgaire initié, (parce que c'est pas avec les malheureux 50 crédits que votre radin de héros de père vous a laissé en partant que vous allez le rejoindre au sommet du hit-parade). Mais à 18 ans, le monde vous appartient, surtout celui-là! Trois fenêtres principales sont à l'écran : une pour zoomer sur l'action, une pour les explications et les déplacements et une pour votre état et celui de vos compagnons. La première chose à faire, c'est de foncer à l'Arena et de jouer et jouer.





Car c'est la seule façon, au début, de pouvoir gagner de l'argent et devenir plus fort.
Ne vous amusez pas à essayer de partir juste pour une promenade.
Avec plus de quatre millions de lieux différents à explorer, ce n'est pas à pied que vous réussirez! Et si ça ne suffit pas à votre bonheur, il arrive par moments des séquences animées dignes des cartoons japonais.
Mais déjà, je suis sûr que l'on se trouve devant un des meilleurs jeux de rôles disponible à ce jour et que c'est pas demain que vous nous enverrez la solution complète de cette première partie. Quoiqu'avec vous...

Ed. INFOCOM
disponible :
ST-AMIGA
Testé sur AMIGA
ML

WRANGLER

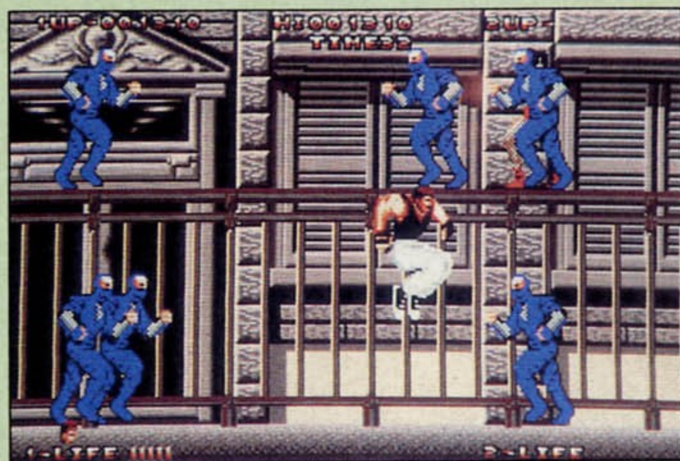
WRANGLER?! Comme les bloudjinnes?... Ca, c'est rigolo...
Mais ça s'arrête là! Vous êtes un p'tit robot, et vous devez parcourir, au joystick, des labyrinthes de dalles carrées et colorées, dont certaines réservent des surprises, et d'autres ouvrent la voie vers de nouveaux dédales. Tout cela est présenté dans une perspective diagonale à la CRAFTON & XUNK, mais en nettement moins beau. Les dalles sont disposées sur un fond d'espace intersidéral sans intérêt, et les sprites (il y a en effet parfois d'autres créatures que votre robot, et il est préférable de les éviter) ne sont ni très zolis ni très bien zanimés.
La part de stratégie n'est pas d'un intérêt bien fantastique, et la part d'action est quasi nulle. Comme ça n'est pas bien beau, en plus, on peut se demander ce qui pourrait bien plaider en faveur de WRANGLER.



Les sons? Ah ben non, les sons sont aussi nuls que le reste... Bon, ben voilà voilà, hein...
Ya pas... l'original est toujours copié, mais jamais égalé...

Ed. MAGNETIC FIELDS
disponible :
ST-AMIGA
Testé sur ST
BB

DRAGONNINJA



DRAGONNINJA est sorti sur ST! Ouahaaa! Super!... Belle présentation, beaux décors, gros sprites, et toujours beaucoup de mouvements de combat différents.

Dommage que les sprites ne soient pas vraiment très beaux, c'est à dire nettement moins travaillés que les décors, et dommage surtout qu'ils soient aussi mal animés! Qu'est-ce que c'est lent, saccadé... M'enfin, et le scrolling?! On a l'impression de mettre un quart d'heure à traverser la largeur de l'écran...

Pour un sprite aussi gros, ça la fout mal! Trop lent, beaucoup trop pour être vraiment agréable à jouer, et peut-être même trop pour être jouable, purement et simplement, DRAGONNINJA sur ST est loin d'être une vraie réussite, c'est bien décevant...

Ed IMAGINE

disponible :
ST-AMIGA-CPC-C64
Testé sur ST

BB

CODE MASTERS

CODE MASTERS DESSERRE SON BUDGET

Le «budget», en Angleterre, c'est le soft de celui qui, précisément, n'a qu'un tout petit budget. INNELEC tente de relancer le «budget» en France, avec des cassettes vendues 39F pour des softs qui ne seront pas édités sur disquette. Ces jeux vont par paire : deux cycloscross, deux courses de voitures et deux softs teigneux, rien que du «new release», de la nouvelle version que nous allons voir de plus près:

Les cyclos, pour commencer, sont en réalité trois car BMX 2 comporte deux jeux presque pareils. Dirt Biking, le premier, se déroule sur un terrain vague en vue verticale avec des bosses et même un bulldozer. On peut y jouer à quatre simultanément, ce qui fait un sacré paquet de mains et de doigts sur le clavier surtout quand on a plein de confiture dessus. Les petits vélos difficiles à diriger grouillent comme des bactéries sous un microscope. Quarry Racing, sur l'autre face de la cassette, reprend exactement le même principe mais sur une piste différente, avec des plans inclinés assez retords.

BMX freestyle est mieux foutu. On y joue qu'à deux, mais dans des fenêtres superposées et les vélos montrés de profil ressemblent vraiment à des cyclos-cross. Une demi-douzaine d'épreuves figure au programme: équilibre sur une roue (pas facile), divers sauts et cabrioles, de la course au ralenti et, pour les meilleurs, la figure libre, autrement dit le freestyle.



Dommage que l'on ne puisse pas choisir une épreuve : il faut gravir les échelons (si l'on ose dire) pour accéder au niveau supérieur.

Twin Turbo V8 est une course automobile digne de ce nom avec les contraintes habituelles de ce genre de sport: rétrograder à bon escient, ménager la mécanique, rattrapper un tête-à-queue. Une épreuve de nuit est prévue, qui fera oublier le décor réduit à une très simple expression.

Malgré la splendide Ferrari de la page d'accueil, Grand Prix 2 fait immanquablement penser aux circuits de petites autos électriques. Comme dans BMX 2, la vision est celle d'une mouche suspendue au plafond. Deux joueurs peuvent se mélanger les pattes sur le clavier le meilleur se réservant le joystick. A trois, ça vibrionne péniblement sur la piste. Un coup d'insecticide et hop, trashcan!

Blade Warrior, en bantou méridional, signifie «le guerrier à la lame» ou un truc comme ça. Même qu'il y a un costaud sur la boëte de la cassette qui cogne fort avec une lourde épée. Sachez bonne gens, que le soft n'a rien à voir avec cette virile illustration. Il s'agit tout bêtement de balader un bonhomme dans des couloirs à la recherche d'un tas d'objets. Son épée, il ne la tire jamais! Arnaque! Arnaque! C'est un warrior sans blade, un modeste retraité pendant la visite guidée d'un chateau fort qui essaye de retrouver son autocar.

Le gadget de ce budget, une voix digitalisée. Aaarrgghh! fait le soft lors des agonies suivi d'un juron que, en dépit des trépas répétés à intervalles rapprochés, je n'ai pas réussi à comprendre.

Ninja Massacre est une resucée de Gauntlet II, un vrai plagiat. Armé de shurikens (des lames montées en étoile) notre petit bonhomme galope dans des labyrinthes au scrolling multidirectionnel fluide à souhait. Des Aliens variés et surtout innombrables déferlent sur le pauvre Ninja. L'animation est parfaite, le rythme de l'action et celle de la musique rapide, mais on s'ennuie assez vite à mitrailler frénétiquement fantômes et monstres.

Voilà donc notre promenade au pays des budgets bouclée. Pas franchement hideux, pas vraiment palpitant, on y trouve de tout, du presque bon et du pire. A chacun de farfouiller sans se laisser bêtement séduire par des boëtes superbement dessinées. Les photos d'écran, pour une fois toutes faites d'après les versions CPC, devraient vous aider dans votre choix sans risque d'erreur ni déception.

Ed. CODE MASTERS

disponible :
CPC-K7
Testé sur CPC

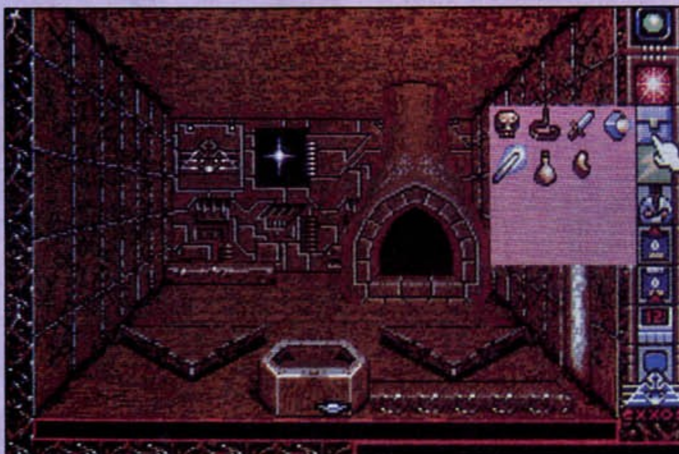
TGV

KULT



Vous êtes RAVEN, un jeune TUNER, et vous devez résoudre les énigmes qui vont se présenter à vous dans le Temple, lieu terrible semé d'embuches et de pièges. Chaque énigme résolue vous rapportera un crâne, et il vous faut en collecter cinq en moins d'une heure pour pouvoir devenir un DIVO.

Mais les autres aspirants DIVO ne vont pas vous faciliter la tâche, pas plus que les désagréables PROTOZORQS. En plus de ça, il va quand même falloir retrouver SAI FAI, votre copine, qui est détenue quelque part dans ce dédale... Pas facile, tout ça! Vous avez compris, il s'agit d'un jeu d'aventure où vous progressez en cliquant à la souris sur les zones, les objets ou les êtres que vous voulez examiner ou manipuler.



Vous disposez d'une bonne dose d'énergie, et de pouvoirs psy non négligeables. Ceux-ci vous permettent de lire les intentions cachées des personnages que vous rencontrez, ce qui est utile quand ils mentent, ou de déplacer des objets par la seule force de l'esprit, etc... Bien entendu, de tels pouvoirs consomment pas mal d'énergie.

Vous devez résoudre les énigmes en employant au mieux les objets que vous vous procurerez, en manipulant les bons systèmes qui ouvrent les bons passages secrets, etc...

Les graphismes sont magnifiques, le système d'utilisation des icônes très bien conçu (et les icônes très belles!). Les sons, sans être fantastiques, sont aussi rigolos que dans L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD, et de façon générale on peut dire que KULT est réussi, à tout point de vue.

Même pour moi qui ne suis vraiment pas un fanatique des jeux d'aventures, je trouve KULT carrément passionnant! Ca ne tient pas seulement au fait qu'il soit si beau!

C'est vraiment une réussite, et comme toute la gamme EXXOS, c'est en plus une réussite particulièrement originale. KULT a tout pour plaire, merci EXXOS! Ça c'est une réussite! Une réussite de réussite, j'y crois pas! Si, si, j'insiste!

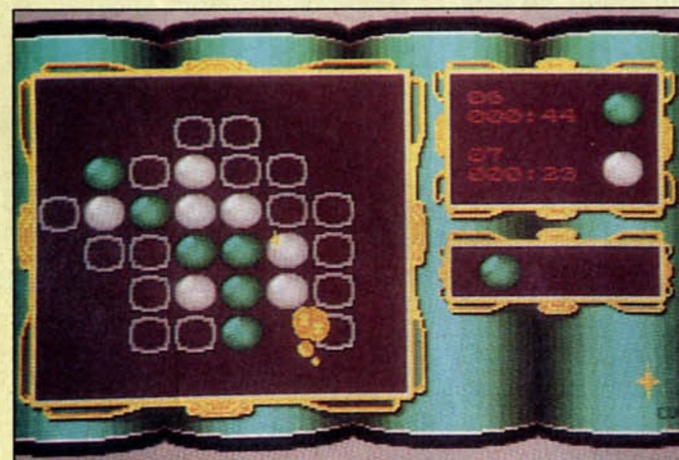
Ed. ERE INFORMATIQUE

disponible : ST - AMIGA C64 - CPC - PC

Testé sur ST

BB

OTHELLO KILLER



OTHELLO KILLER est tout bonnement un OTHELLO; vous ne risquerez pas votre vie à vous y aventurer. Les règles du jeu de société éminemment traditionnel y sont respectées intégralement, et vous pouvez y jouer à deux ou seul contre l'ordinateur ça se joue à la souris. Il y a quatre niveaux de difficulté, le premier est déjà très correct: les cases où des coups vous sont permis sont affichées, ce qui évite les erreurs de règles. L'avantage indéniable de cette adpatation micro, c'est la qualité de la présentation. Belle mise en forme graphique, belles couleurs on peut d'ailleurs en changer, choix de pions sphériques ou seulement ronds, son remarquable. Des commentaires se font parfois entendre, sous forme de voix digitalisées! Mais le plus génial, c'est certainement le «patience, please, I'm thinking» que l'on entend lorsque l'adversaire informatique calcule un coup compliqué et prend quelques secondes pour cela... La période de réflexion est occupée par un boogie-woogie qui met une sacrée ambiance! OTHELLO KILLER n'apporte aucune originalité de fond au jeu de Reversi, mais le plaisir que l'on a à y jouer donne toute sa valeur à l'adaptation d'un tel jeu de société sur micro ordinateur. Une réussite, donc, sans surprise, mais sans l'ombre d'un doute.

Ed. UBI SOFT

disponible : AMIGA

Testé sur AMIGA

BB

DEJA VU II



DEJA VU II est arrivé! Sous-titre: LOST IN LAS VEGAS... Ca annonce la couleur: dès le départ, vous allez être paumé, comme il se doit dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte. Cette fois, c'est donc dans LAS VEGAS, et vous allez être confronté à une intrigue particulièrement tarabiscotée, qui démarre dans une chambre d'hotel pas très engageante, et va devoir se poursuivre dans la fameuse ville qui ne dort jamais. Différentes fenêtres vous permettent de savoir ce que vous avez en votre possession, ou de lire les explications concernant l'endroit où vous vous trouvez, les objets que vous examinez ou utilisez, et bien sûr les conséquences de vos actes (ah! Ca... Faut bien y être confronté un jour, hein...). Des boutons, que vous pouvez cliquer à la souris, vous donnent accès aux différents types d'actions possibles, les objets présents dans une scène peuvent être sélectionnés avant d'être étudiés ou manipulés, les ouvertures de portes peuvent se faire par double-click, et de façon générale l'interface fait très «pseudo-GEM», ce qui est assez rigolo, et pas trop mal conçu. Les graphismes sont corrects, le scénario est intéressant. DEJA-VU II est un bon jeu d'aventure graphique, bien conçu est agréable à jouer.

Ed. ICOM

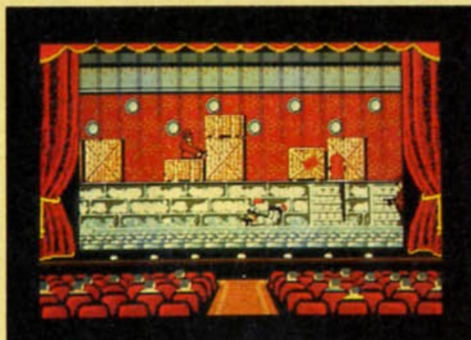
disponible : ST -

Testé sur ST

BB

CHICAGO 30

Avez-vous jamais rêvé d'être ELLIOT NESS lui-même, à la poursuite du malfaisant AL CAPONE, dans les rues du CHICAGO des années 30? Moi, jamais. Mais bon, chacun son truc, hein!.. Votre but dans ce jeu est bien évidemment de liquider les vilains gangsters, cela bas de soie... Et le but des susdits gangsters est tout aussi évidemment de vendre chèrement leur peau, et donc de tenter de survivre pour que le jeu dure un peu plus longtemps... Or la morale gangstérienne dit comme ça: "tire d'abord, discute après". Donc c'est un jeu de tir... Vous vous déplacez à pied, puis en voiture, dans les rues de CHICAGO, et vous tirez sur tout ce qui vous tire dessus. L'image est présentée dans un écran de cinéma, autour duquel apparaît un décor de ciné avec les spectateurs dans leurs fauteuils... Ca permet surtout de ne faire scroller l'action que dans une portion de l'écran, ce qui est bien pratique, s'pas... L'ensemble n'est vraiment pas très beau, et si l'idée de base est assez sympa (l'ambiance des films de gangsters avait jusque là peu été utilisée), on ne peut pas dire, du fait que le jeu, en plus d'être laid, est très dur au point d'être rapidement frustrant, que ce soit une réussite. Si la prohibition revenait un jour, il me semble qu'il faudrait déjà l'appliquer à ce genre de softs, ni bien conçus ni bien réalisés...



Ed. US GOLD

disponible : ST - CPC

Testé sur ST

BB

RUNNING MAN

Une course terrible contre la montre et contre la mort (comme chacun sait, les deux sont copines comme cul et suaire!) est engagée, et ce en direct, devant les caméras de la télé. Les jeux de vingt heures, mais où l'on laisse sa peau si l'on perd!... Evidemment, c'est le sujet idéal pour un jeu vidéo. De l'action, de la diversité, et tout ça destiné en fait au petit écran: le rêve! Vous voilà donc dans la peau (et donc les muscles! Quel effet ça vous fait?...) du grand ARNOLD SCHWARTZENEGOLDENSPIELBERG, ou quelque chose d'approchant, et va falloir assurer. Ca commence par une course d'obstacle où un chien fait tout rien qu'à vous empêcher de courir en rond, et il est vachement nuisible. Après ça continue par, heu... Ben j'ai pas réussi à aller jusque là, en fait. C'est tellement pas pratique. Deux coups de joystick pour courir, vous m'excuserez, mais déjà le double-click souris je n'ai jamais trouvé ça très convivial, alors là... En plus, ça n'est pas tellement beau, tout ça; Bon, c'est vrai que la présentation est hyper-balèze, mais ça fait un peu tape-à-l'oeil, parcequ'il faudrait que le reste assure, quoi. Or on se demande pourquoi les sprites sont si gros, et ça n'est pas tellement jouable. La musique est un peu cripsante, cristanpe, crispian... Ca énerve, quoi! Sur AMIGA, bizarrement, le graphisme ne semble pas particulièrement plus travaillé que sur ST, ni l'animation plus belle. Le son est bien sûr un peu meilleur, mais la jouabilité est égale sur les deux machines: pas géniale! Et pour ce qui est quand même plus sensé être un jeu micro qu'une bande-annonce de film, c'est gênant...



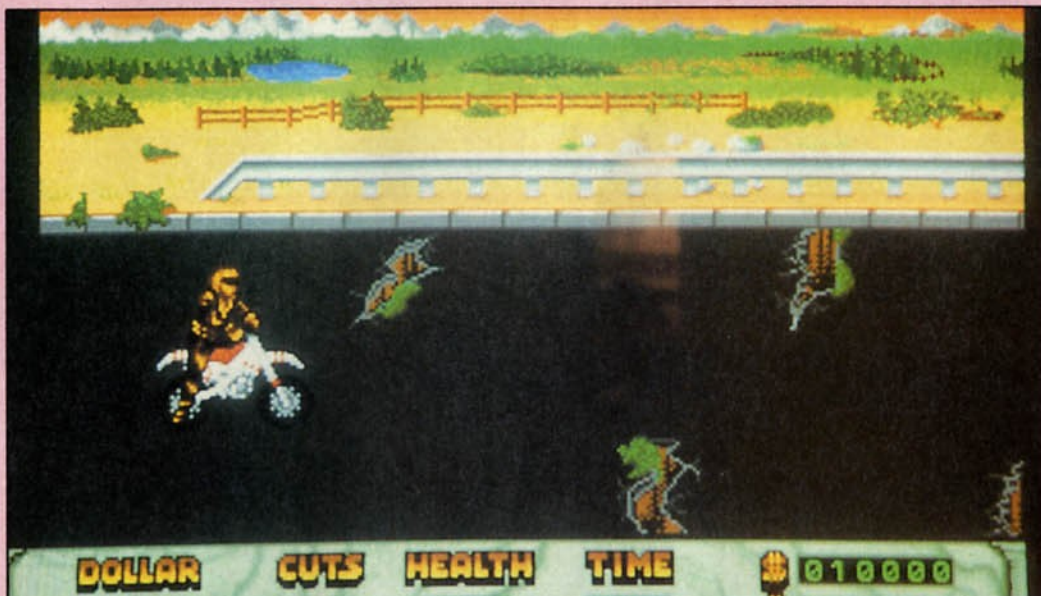
Ed. GRAND SLAM

disponible : ST - AMIGA - CPC

Testé sur ST-AMIGA

BB

DANGER FREAK



Ca vous dirait, un peu de moto-cross sur des routes semées d'obstacles du genre vieux bidons, barrières, tremplins, feux, et j'en passe (dans la catégorie «j'en passe», il y a même des maniaques qui vous tirent dessus à la carabine... Après ça on s'étonne que la jeunesse soit tentée par la délinquence!...)?

Eh bien c'est le thème de DANGER FREAK. Vous voilà équipé de pied en cap, avec le bô casque typique, la vraie belle moto cross, et tout ça (l'idéal pour draguer les filles, puisque grâce à une conception ingénieuse du casque, on ne voit pas du tout votre sale tronche!)... Ca scrolle horizontalement, et tout le boulot consiste à éviter les obstacles en passant à côté, pardessus, ou en se baissant pour ne pas se les prendre dans la g... pour ne pas rayervotre casque! Le fond du paysage est en scrolling différentiel, mais ça ne suffit pas à rendre ce jeu vraiment beau, et encore moins à le rendre intéressant.

L'animation est vraiment minimale, les sons pas spécialement d'enfer, bref c'est encore un soft de plus à ajouter à la longue liste des jeux d'action qui me laissent de marbre.

Ed. RAINBOW ARTS

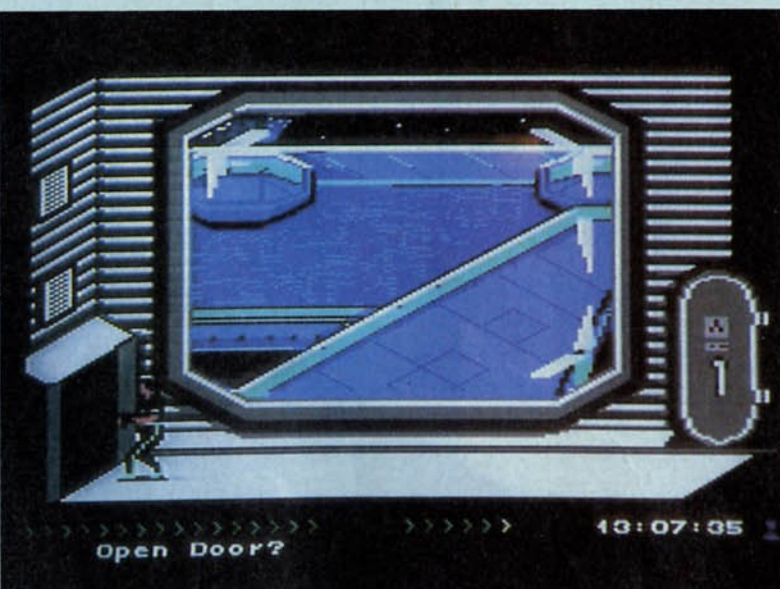
disponible : AMIGA - C 64

Testé sur AMIGA

BB

PROJECT FIRESTART

An 2027, je me suis engagé dans cette mission sans savoir pourquoi, je marche le long de ce couloir toujours aux aguets, tel le prédateur attendant sa proie, ou bien comme une proie attendant son prédateur, car je ne sais même pas si cette foutue bête est ma cible, ou bien mon exécutrice. Arrrghh, je n'aurais jamais du acceptez cette mission.



Le scénario de ce jeu n'a été utilisé que très peu de fois, puisqu'il s'agit à quelque chose près du scénario d'Alien (Très bon film). Vous devez détruire un alien avant que celui-ci ne vous abatte. Un scénario comme ça se prête bien au cinéma, car les moyens techniques employés pour le septième art son bien plus important que les capacités de votre bon vieux C64, et pourtant le résultat est là, et plutôt deux fois qu'une. Il ya une ambiance qui s'installe dès le début du jeu, et une ambiance tenace, j'aime autant vous le dire. Les graphismes dégagent une atmosphère métallique et froide, un peu comme si vous vous promeniez dans une usine désaffectée en pleine nuit, seul avec votre peur qui vous tiraille les tripes (comme il parle bien !!!). Les bruitages sont là, et eux aussi sont dans le genre 'flippe de pleine lune'. L'atout principal de ce jeu réside sans conteste dans l'ambiance qui s'en dégage. Sinon, ce n'est jamais qu'un arcade aventure comme on en a rencontré si souvent sur nos écrans. Ce jeu est vraiment a recommander aux fans de sensations fortes, et à déconseiller aux peureux, car sinon, c'est la crise cardiaque assurée, surtout si vous jouez la nuit, toutes lumières éteintes, le casque sur les oreilles avec un léger souffle de vent qui vous caresse l'échine...

Ed.ELECTRONIC ARTS

disponible : C 64

Testé sur C 64

RG



Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

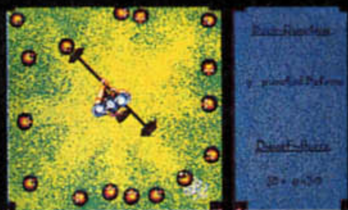
GRAND MONSTER SLAM

Photo d'écran sur Amiga



Le stade est en ébullition chaque fois que le robuste nain et ses différents adversaires mettent de petits animaux à fourrure sur la touche.

Photo d'écran sur PC (EGA)



Néanmoins, les petits animaux à fourrure ne se laissent pas toujours piétiner. Leurs attaques fanatiques ont déjà abattu plus d'un nain.

Photo d'écran sur C64



C'est du fair-play ! Lorsque l'on voit ses adversaires sous cet angle, on change vite d'avis ...

Photo d'écran sur ATARI ST



GRAND MONSTER SLAM : LE TERRIBLE COUP DE PATTE DU GRAND MONSTRE.
CELUI QUI A VAINCU SON ADVERSAIRE DEVRAIT SE MEFIER DE SES FANS !



Disponible sur Amiga, Atari ST, C64 et PC

Dans chaque boîte vous trouverez une petite miniature en étain : le "golden goblin" (gobelin doré), ainsi que la chance de votre vie ... 50 d'entre elles contiennent un gobelin doré à l'or fin !

Distribué dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente.

Vertrieb: ***RUSHWARE*** · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: 021 01/60 70
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

PSSST!!! LES PREVIEWS

La rubrique de l'indiscrétion

TALESPIN

Vous aimez les jeux d'aventures, vous voulez en créer, vous ne savez pas programmer, voici TALESPIN, petit nouveau sur le marché des softs de création de jeux. STAC semble avoir fait quelques émules, puisque nous voyons apparaître ces temps-ci



des outils de développement destinés à permettre aux profanes en matière de programmation de réaliser eux-mêmes leur propres jeux d'aventure. TALESPIN est l'un de ceux-là, et semble assez complet. Il permet de réaliser des jeux interactifs affichant des pages graphiques dans lesquelles on peut cliquer dans des zones stratégiquement définies, qui entraînent l'affichage de fenêtres de texte et donc la narration de l'histoire ou l'exposition des choix possibles. Les pages peuvent être importées de DEGAS ou NEO, ou encore directement réalisées à l'aide de l'éditeur graphique intégré au soft, qui s'adapte plus à la retouche qu'à la création, vu sa rusticité. L'intégration de sons digitalisés est également possible. Ils peuvent provenir de différentes sources et être sortis à diverses fréquences. Des aides multiples sont intégrées à TALESPIN pour aider le créateur de jeux amateur dans sa quête. Difficile, avec cette préversion, de dire si l'on peut disposer d'un analyseur syntaxique performant, mais en l'état, et connaissant déjà la puissance de STAC, quitte à devoir se plier aux contraintes d'un soft de toutes façons en anglais, TALESPIN ne paraît pas encore être à un niveau suffisant pour lui faire concurrence...

MICRODEAL sur ST

OPERATION HORMUZ

Vous voilà dans le rôle d'un pilote de HARRIER, ces drôles d'avions de chasse anglais, qui ont l'étonnante particularité de pouvoir décoller à la verticale, ce qui offre la possibilité de pouvoir intervenir quasiment n'importe où puisque le plus petit pont de porte-avion suffit pour décollage (ça permet également de se garer facilement dans Paris aux heures où il y a du monde, mais comme le survol de la capitale est interdit)... En l'occurence vous intervenez dans le détroit d'HORMUZ, et il va falloir échapper aux MIGS, bombarder les navires ennemis, gagner la guerre, quoi... Le sprite que vous pilotez se déplace dans toutes les directions, mais en deux dimensions seulement. Ca n'est donc pas du tout un simulateur. L'action se déroule dans une portion d'écran, le reste vous montrant quelles sont les armes actives, le nombre d'ennemis abattus, etc. Ca n'est pas très pratique à manipuler, et le maigrichon petit radar ne permet pas vraiment de voir arriver les méchants. Ca n'est donc ni très jouable ni très passionnant. Comme en plus l'animation est assez minimaliste, les

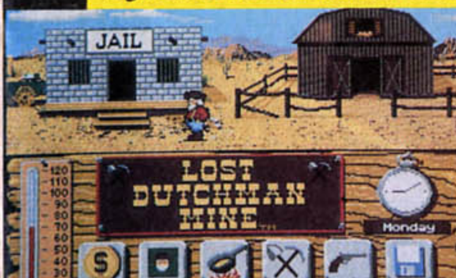


sprites pas très beaux, les décors mal fichus, les couleurs bien mal choisies et les sons peu engageants, la décéption est générale.

DUREL sur ST

LOST DUTCHMAN MINE

LOST DUTCHMAN MINE?... "La mine de l'allemand perdu"?! Kezako? Serait-ce une nouvelle adaptation micro d'un album de BLUEBERRY, du Maître entre tous, le big GIRAUD?! Ah ben non. C'est en fait



un jeu d'aventure/action, où vous jouez le rôle de l'allemand ci-dessus mentionné. Vous êtes dans une petite ville typique de western, et il vous faut retrouver votre mine. Pour cela il vous faut d'abord du matériel, des vivres, une mule... Ca tombe bien, il y a justement dans le patelin des magasins adéquats, une écurie, etc... Il y a aussi un saloon, un poste de police, une prison, tout ce qu'il faut, quoi. Ah! Ben, voilà que ça se corse: la banque vient d'être dévalisée par des outlaws, ce qui ne va sûrement pas simplifier l'histoire. L'allemand se déplace au joystick dans un paysage en scrolling horizontal (assez lent, mais ça n'est qu'un allemand à pied, pas un hollandais volant...), et il est possible d'avoir une vue "carte" plus globale. Lorsque l'on est dans les maisons, des options sont accessibles à la souris. Le système est à peu près convivial, les graphismes ne sont pas désagréables. Pour les amateurs de western, s'ils ne recherchent pas l'action pure et dure et s'ils sont même prêts à accepter une certaine lenteur... C'est un jeu pour les patients, pas pour les aventuriers, les risques tout... Brise-tout s'abstenir

MAGNETIC IMAGES sur ST

GRID RUNNER

Yeah! Peace and love! LLAMASOFT et JEFF MINTER sont de retour, avec un soft plus psychédélique que jamais! GRID RUNNER est une sorte de bon vieux SPACE INVADER, où vous pilotez un petit vaisseau spatial dans un écran où des floppées de vaisseaux ennemis surgissent d'un peu partout, qu'il vous faut laserifier avant qu'eux-mêmes n'aient largué sur vous des bombes extrêmement nocives.

Votre vaisseau, qui se pilote à la souris, une fois n'est pas coutume, est assisté d'un poste de tir indépendant qui peut se rapprocher de vous si vous pressez le bouton droit, ou rester plus loin, ce qui vous permet de tirer de deux endroits à la fois. Il faut donc en user avec stratégie. Les méchants arrivent de tous les côtés, et laissent parfois des mines, qui se transforment en bombes si vous attendez trop pour les détruire. En explosant, les vilains lâchent parfois de mignons petits lamas, qui appellent au secours, et peuvent vous rapporter des bonus si vous ne les tuez pas. Il y a aussi parfois de petits yaks, qui vous donnent davantage de puissance.

Il y a plusieurs niveaux de difficulté, et si le premier niveau peut paraître un peu lent et simple, après ça devient nettement plus coton...

La présentation est sublime, les décors et les pages intermédiaires, tout comme les sprites ou les sons, sont carrément magnifiques.

JEFF MINTER a bien évidemment utilisé COLOUR SPACE, le fabuleux synthétiseur de lumière sur ST, pour composer ses pages intermédiaires... En cherchant bien, il doit être possible de trouver ce soft dans les bacs des soldeurs de micro...

Il y a des couleurs partout, belles à s'en cogner la tête contre les murs, avec des effets de "rainbow" sans arrêt, même les messages sont animés, on dirait une démo pirate d'un bout à l'autre... Sur une base très classique, GRID RUNNER est un jeu somptueux, magnifiquement réalisé, rigolo et passionnant! Une réussite magistrale, un rêve!!!

LLAMASOFT sur ST



MAKIN' WHOOPIE

Il s'agit d'un jeu de dés, où il faut parvenir à des combinaisons les plus fortes possibles, un peu à la façon du poker, avec trois tours à chaque fois pour remélanger les dés que l'on veut parmi les cinq dont on dispose. Il faut donc faire preuve d'un peu de stratégie, et aussi avoir de la chance. La présentation n'est pas à proprement parler sensationnelle, mais de petites images animées, réalisées à partir de photos numérisées, viennent parfois agrémenter une petite portion d'écran, et les tours de jeu et les résultats sont ponctués de digits sonores assez réussies. MAKIN' WHOOPIE reste cependant un jeu d'un intérêt assez moyen, et qui en tout cas tire bien peu parti des possibilités de la machine. A la limite, on peut se demander à quoi ça sert un ordinateur pour ce type de jeu... C'est même plutôt ridicule de mobiliser un 16-32 bits pour ça!

IB COMPUTERS sur ST



INFOS
PAS GENEES

SCREEN 7

Une nouvelle société de programme de jeux vient de voir le jour en Grande Bretagne. Son nom: SCREEN 7. Son premier jeu sera une adaptation d'un film célèbre des années 70. Le héros en était un monstre qui terrorisait l'île d'AMITY. Vous avez trouvé? Et oui, voici JAWS, le requin, que vous aurez à combattre dans un jeu mi stratégie mi arcade. Ce sera disponible sur toutes les bécanes qui ne craignent pas les machoires féroces de la bête, à une date non encore précisée, mais certainement pour bientôt, puisque la même société annonce la sortie pour le mois de juin, de STEIGAR, jeu d'arcade où il est question de pilotage d' hélico et également du jeu HIGH STEEL, une aventure terrible où vous aurez à bâtir la structure d'un gratte ciel. Tout cela bientôt dans PSSITT!

MERCREDI 17

Tout le monde connait le film Vendredi 13, film d'horreur appréciable et délectable. Et bien le mercredi 17, ça a été l'horreur pour les journalistes de la micro car le planning était chargé. Regardez un peu! 9h. Mo Franklin Roosevelt. Petit déjeuner. Présentation d'un disque optique effaçable. 11h. Mo Pont de Neuilly. Cocktail. Présentation de la version française d'une base de données. 12h30. Mo Franklin Roosevelt. Déjeuner. Présentation d'un nouveau système de réseau. 17h00. Cocktail. Mo Porte de Versailles. Présentation d'un stratégie multi utilisateurs. 21h00. Vomi. Mo St Michel. Présentation de mes excuses aux passants consternés de me voir dans cet état.

PAGE MAKER TRAINING

Ca vient de sortir sur MAC, et ça sert à comprendre et utiliser au mieux le PAGE MAKER d'enfer qui vous sert à mettre en pages toutes vos velléités rédactionnelles. Ca fonctionne sous formes de différents modules genre leçons et devoirs sur différentes configurations et c' est vendu 1350f HT.

INFOGRAMES



Le rédac chef de Joystick hebdo a retiré son casque, cessé de faire le loup et est allé voir GARY GIGAX, l' inventeur de Donjons et Dragons,jeu de rôle fort connu, de passage à Paris pour la signature d' un accord avec Infogrames portant sur le lancement d'un série de jeux, intitulée «GARY GIGAX PRESENTS...». GG saura conseiller habilement tous nos créateurs de jeux, afin qu' ils atteignent comme lui, le chiffre fabuleux de 10 millions d'exemplaires vendus...au moins, du jeu de D & D.

CHARGEZ !

La rubrique de JOYSTICK Hebdo qui vous permet de connaître avec précision la liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

AMERICAN CLUB HOUSE SPORT (MINDSCAPE)	C64
ARCADE FLIGHT SIMULATOR (CODE MASTERT)	CPC K7
ARCHIPELAGOS (MIRRORSOFT)	AMIGA
CHUCK YEAGER'S (ELECTRONIC ARTS)	PC
COLOSSUS BRIDGE (CDS)	CPC/PC/PCW
DEJA VU II (MINDSCAPE)	AMIGA
DEMON STALKERS (ELECTRONIC ARTS)	PC
EXPLORA II (INFOMEDIA)	AMIGA
FORGETTEN WORLDS (CAPCOM)	AMIGA/ST
GARFIELD (SOFTECK)	AMIGA
HILLSFAR (SSI)	PC
HURLEMENT (UBI SOFT)	PC
INDOOR SOCCER (MINDSCAPE)	C64
LEGACY OF THE ANCIENTS (ELECTRONIC ARTS)	PC
OUT RUN (SEGA)	PC
PORTES DU TEMPS (LEGENDE SOFTWARE)	AMIGA
ROBOCOP (OCEAN)	PC
SOCCER SIMULATORS (CODE MASTERS)	CPC/PC
SUPERTRUX (ELITE)	C64/CPC
TEST DRIVE II (ACCOLADE)	C64
SCENERY CARS (ACCOLADE)	C64



NEWS

DELPHINE SOFTWARE nous a envoyé de ses nouvelles (C'est gentil...) Et surtout des nouvelles de la sortie très imminente de CASTLE WARRIOR, présenté si j'en crois le communiqué joint comme un jeu absolument fabuleux, passionnant, sublime, avec une animation à se cogner la tête contre les murs tellement que c'est fluide, une musique que j'te raconte pas comment que c'est géant, que vraiment le type qui n'achète pas CASTLE WARRIOR dès sa sortie, tout le monde va le regarder en se bidonnant s'il ose encore se montrer dans la rue. C'est bien simple: il risque de se faire arrêter pour attentat à la pudeur: «comment! Vous n'avez pas votre CASTLE WARRIOR?! Vous n'avez pas honte? Espèce de dépravé!»... Et donc, pour savoir à quel point c'est bien, on a eu droit à un papier, imprimé, oui, oui (d'un seul côté, quand même)!, et à quatre superbes diapos. En couleur, hein, les diapos, parce qu'on ne fait pas les choses à moitié chez DELPHINE. Bon, mais je teste avec quoi, moi?... J'peux pas tester des diapos, ça bouge pas, y'a pas de prise joystick là-dessus! Les diapos montrent des images très belles, c'est vrai, mais comment savoir , seulement, si c'est sur ST ou AMIGA? Dis, m'sieur DELPHINE, tu peux pas mettre la disquette avec, la prochaine fois, ça serait cool... Merci, hein!

DOMARK va nous sortir quelques trucs pas mal: «007 LICENCE TO KILL», encore une adaptation d'un James BOND, devrait sortir en même temps que le film, XYBOTS, un jeu d'arcade dans lequel deux joueurs oeuvrent en même temps dans un labyrinthe pour se débarasser de robots nuisibles, un TRIVIAL PURSUIT consacré à la «FRENCH REVOLUTION», TENGEN, un jeu de poursuite où vous conduisez une voiture de police et avez pour charge de capturer des malfaiteurs, et enfin HARD DRIVIN', un simulateur de conduite automobile sur des pistes complètement folles, calculées en 3D temps réel... Tout ça grosso-modo sur toutes les machines bien, of course. Ca se présente pas mal.

FORMES EN FORMES

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

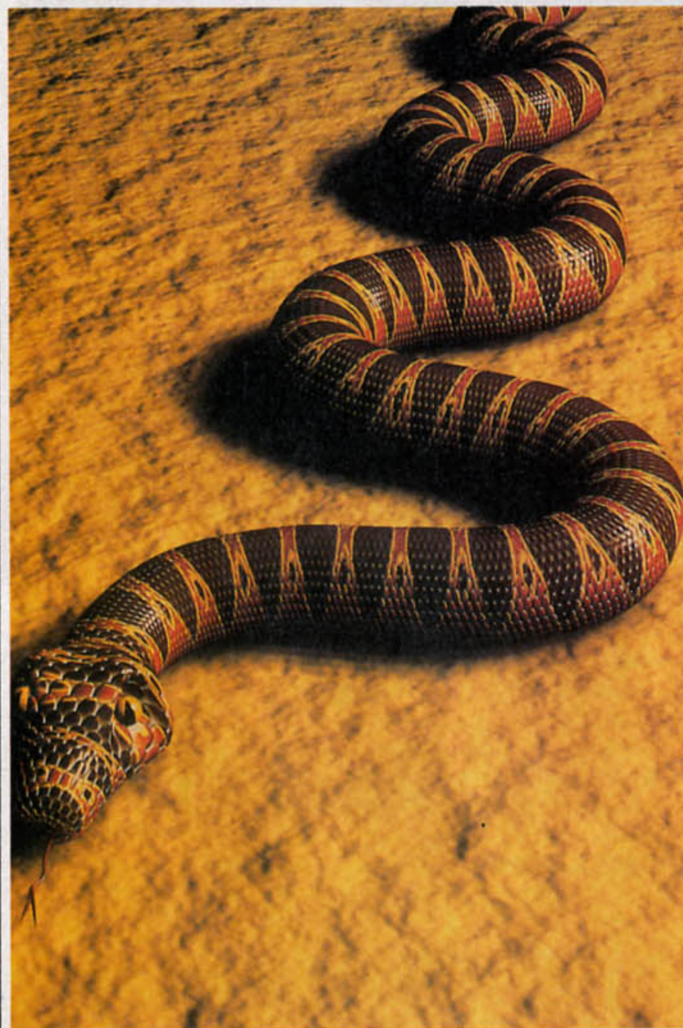
APPLE computer inc.

Vous aimez les belles images? Ca tombe bien, vous n' êtes pas seul, vous êtes même très nombreux à apprécier cette forme d' art, ce qui lui permet d' exister sous divers aspects. Les images présentées aujourd' hui sont dérangeantes, tant elles sont réalistes, hyper réalistes, mais surtout particulièrement réussies. Pour cela, la technologie a du se retrousser les manches et attaquer très fort la ligne droite des polygônes. Les polygônes? Ques aco? Esplicationnes! Pronto! Dans une image, il y a des points, c'est sûr, mais aussi des polygônes, de petits, de très petits quadrilatères, qui composent l' image. Ils sont parfois visibles dans certains films dont quelques images sont parfois



ERIC THE DYNAMIC WORM

FRANK



buggées. Ca arrive, même aux grands! Certains systèmes, comme le GTX de Silicon Graphix, peuvent afficher plus de 100 000 polygônes par seconde! Et en couleurs! Attendez, attendez un peu! Il faut savoir que la gestion de ces polygônes qui ont donc quatre côtés d' une centaine de pixels chacun, sont éclairés de façon variable et indépendante, qu' ils sont également ombrés, gasp! que les faces cachées sont gérées et qu' en plus, il reste suffisamment de puissance dans la bécane pour agiter tout cela de façon cohérente! Génial, non! Combien tu en fais en GFA, toi, avec ta bécane chérie? Hum? C'est vrai que les machines qui produisent ce type d''images sont parfois des bécanes à architecture RISC, (à instructions réduites), que ce sont des stations graphiques haut de gamme, et qu' elles ont donc tous les arguments nécessaires pour que la vitesse joue en leur faveur. En parlant de gestion de faces cachées, ce qui semble quelque peu superfétatoire, j'ai un copain qui est sorti de Centrale, (non je vous ferai pas la vanne, il est ingénieur, mais non, pas à Grenoble) et qui a commencé à travailler pour DASSAULT. Lorsqu' il m' a annoncé qu' il bossait sur des algorythmes géants destinés aux faces cachées, j'ai eu un lèger sourire, puis lorsque, quelques semaines plus tard, il m'a informé très fier, de sa promotion au service des ombres de ces faces cachées, j'ai craqué! «Tu passes quand à la couleur?» lui ai je demandé finement. «Ecoutes, pour le moment, il y a un autre ingénieur qui est dessus, mais dès qu' il passe à la gestion des connexions machines, c'est bon pour moi!» Pas génial, ça?

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

ZOOM

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET
RIKIKI GOOMIE
CHRISTOPHE QUÉANT
BRUNO BELLAMY
Bô TGV

LA BAIE DESANGLES

LA RUBRIQUE DU ST

LA GRANDE ENCYCLOPEDIE DES ERRATA (CHAPITRE 36216)

Voici deux semaines, nous vous avons parlé de l'offre Mégapage ST d'Atari. Précisons que dans le prix est inclue une demi-journée de formation au Rédacteur et à Timeworks.

LA GRANDE ENCYCLOPEDIE DES TRAITEMENTS DE TEXTES (CHAPITRE 418465)



ST WORLD PLUS - Et en plus, on peut déplacer les icônes

1st Word Plus 3.1 vient de sortir. Il comporte nombre de fonctionnalités additionnelles, quelques problèmes ont été solutionnés, et la documentation est mieux explicitée, comme diraient d'aucuns crétins de ma connaissance qui pensent qu'en rajoutant une syllabe à chaque mot on a l'air plus intelligent (fonctionnalité signifie ergonomie et non pas fonction, solutionner est familier sinon vulgaire et expliciter ne veut pas dire expliquer mais rendre quelque chose moins confus. Ce qui nous emmène bien loin de l'informaticaturisation; revenons-y de ce pas).

Voici, en vrac, ce qui différencie cette version du célèbre traitement de textes de GST de la précédente. D'abord, et il était temps, la plupart des fonctions principales sont doublées au clavier. Oh, certes, pas de façon très logique: Control C signifie Sauver (parce que Csauver), Alt D signifie Couper (parce que Dcouper), Alt U signifie Coller (parce que Ucoller), Alt T signifie Aller au début du bloc (parce que Taller au début du bloc), etc. Il est possible désormais d'imprimer le fichier courant (alors qu'il fallait auparavant le sauver), mais attention au trucage: le fichier en question est en fait sauvé sur disque sous un nom temporaire pour être imprimé, de sorte que si vous n'avez pas assez de place sur la disquette, vous ne pourrez toujours pas l'imprimer. Il est possible en revanche de travailler sur des fichiers dont la taille excède celle de la mémoire, grâce à une option de débordement sur disque (dur, évidemment). On peut également imprimer des documents en caractères proportionnels, avec un interligne de valeur 1 1/2, et imprimer la première page sans en-tête ni bas de page.

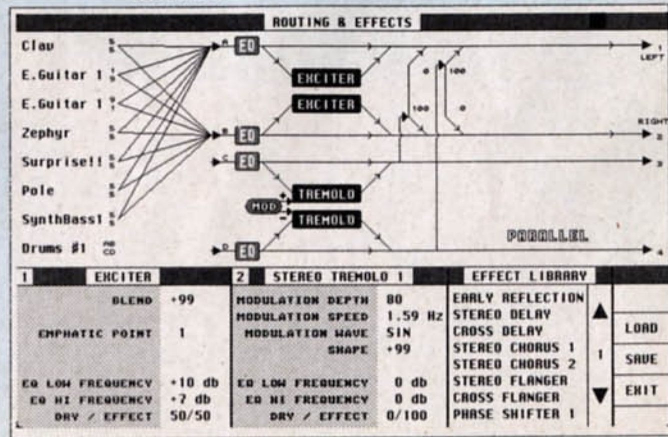
Une bonne idée: on peut changer les majuscules d'un bloc en minuscules, et réciproquement. Une mauvaise idée: il n'est toujours pas possible de se créer un dictionnaire personnalisé. Parce que celui qui est fourni avec le logiciel est certes imposant, mais pas toujours très adapté. Un exemple: il y a «nageassaient» mais pas «joystick». Or, j'utilise rarement «nageassaient». Quoique... Il est vrai que je viens de l'employer deux fois en deux phrases. Ok, ok, j'ai rien dit. Ce dictionnaire est très bien.

Pour résumer, le principal avantage de ce traitement de textes réside dans son prix: 650 francs. Pas cher. Et pour le prix, une imposante doc est fournie, ainsi qu'un classeur blanc de toute beauté, ça fait sérieux.

LA GRANDE ENCYCLOPEDIE DU KORG M1 (CHAPITRE 1)

Savez-vous, heureux possesseurs d'un Korg M1 ou M1R (la version rack du précédent), qu'un excellent logiciel vous permet de tirer le meilleur parti de votre instrument, et quand je dis meilleur, je pèse mes mots. Il s'appelle **Synthworks M1**, c'est Steinberg qui le sort, et de ce son, comme le PCM utilisé, le vibrato, le trémolo, la pondération du clavier, etc. De là, nous allons sur l'écran des effets, qui nous permet de déterminer quels effets agiront sur ce son et de quelle façon (je sais, je suis un peu bref, mais les photos d'écran vous renseigneront mieux que je ne pourrais le faire). Nous allons ensuite placer le son à l'intérieur d'une combinaison (un groupe de 8 sons). Lorsque c'est terminé, il ne reste plus qu'à le stocker dans une des deux banques de Synthworks, ou dans la librairie, qui peut contenir jusqu'à 1000 sons. Déjà, rien que ça, c'est amplement suffisant. Mais ce qui a valu aux logiciels Synthworks leur réputation, ce sont les «à-côtés»: la vitesse de la souris est paramétrable, un sélecteur d'objets «custom» permet de formater une disquette, d'effacer un fichier, etc; les paramètres peuvent être modifiés de cinq façons différentes (soit on clique et on déplace la souris à gauche et à droite, ou bien en haut et en bas, ou bien on clique le le bouton de gauche ou de droite

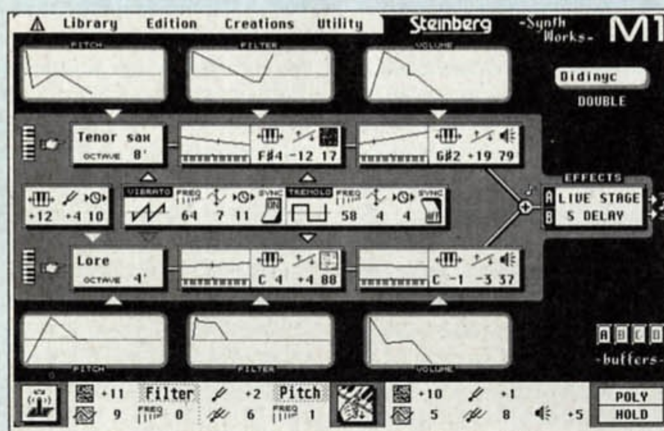
"Les Effets"





1128 sons en mémoire

pour incrémenter et décrémenter une valeur et réciproquement, ou bien on clique sur le paramètre et on tape la valeur désirée au clavier), le logiciel comporte un séquenceur com-



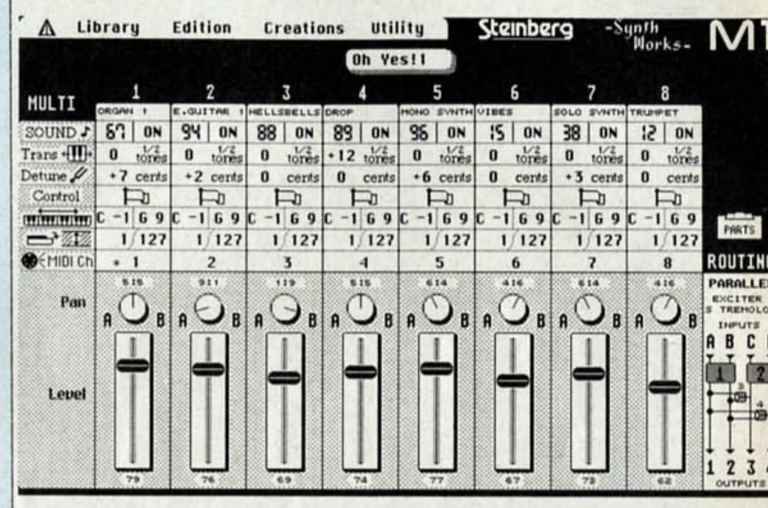
Edition d'un son

patible avec Pro 24, on peut imprimer la liste des sons d'une banque ou les composantes d'un son, etc, etc, si je continue je vais phagocyter les pages de mes petits camarades et vous n'aurez pas de jeux cette semaine. Même si vous n'avez pas de synthé, essayez de vous faire faire une démo dans un magasin de musique, vous en resterez sur l'os iliaque.

LA GRANDE ENCYCLOPEDIE DES INFOS DE TOUT POIL (CHAPITRE 15643)

Upgrade Intentions a l'édition de sortir un logiciel de dessin intitulé **«Touch-Up»** qui présente l'énorme avantage d'être capable de convertir à peu près n'importe quel format en à peu près n'importe quel autre (IMG, Degas, mais aussi Mac Paint, Tif, IFF...). Il offre en outre un très grand nombre de fonctions de dessin proprement dit. Il devrait être en magasin d'ici quelques semaines et nous ne manquerons pas de vous en parler.

C'est d'ailleurs le même Upgrade qui devrait commercialiser **Ultra Script** en version stand-alone. Expliquons. **UltraScript** est un interpréteur PostScript, destiné aux possesseurs de laser SLM804. Si vous avez ne serait-ce que de vagues notions de ce qui se passe dans le monde des imprimantes laser, vous savez ce que signifie la compatibilité PostScript: c'est quasiment incontournable. Or, Atari va peut-être (ça veut dire que c'est pas sûr du tout, n'allez pas raconter partout que le contrat est signé et que ça sort la semaine prochaine, ou je ne vous dis plus rien) donner cet interpréteur avec la SLM804. Ce qui en ferait du coup l'imprimante laser PostScript la moins chère du monde (13.500 francs prix public). Pour ceux qui ont déjà la SLM804, UltraScript serait alors vendu seul par Upgrade pour un prix encore inconnu. Je répète: rien n'est fait, on vous préviendra quand vous pourrez aller tanner votre revendeur préféré. Enfin, je dis ça surtout pour que les gens qui développent actuellement des logiciels graphiques se mettent très sérieusement au PostScript, parce que ça va devenir très rapidement un critère de jugement fondamental. Pour l'instant, je ne vois guère que l'excellent ZZ-Lazy Paint de Human Technologies et Publishing Partner (normal, Junior et Master) qui génèrent du PostScript. Il serait temps de s'y mettre, non?



Les combinaisons

LA GRANDE ENCYCLOPEDIE DES HISTOIRES A SUIVRE (CHAPITRE654321)

Le nouveau séquenceur de Steinberg va sortir incessament sous peu. Mais on ne sait pas encore sous quel nom: il s'appelait au départ «Cubit», mais en cours de route il s'est débaptisé pour s'appeler «Cubus». Manque de bol, le nom est déjà pris et il est renommé «Cubase». A l'heure qu'il est, on ne sait pas si c'est définitif. Tout ce qu'on sait, c'est qu'il comporte 16*64 pistes, qu'il a une précision au triolet de septuple croche et surtout qu'il comporte un nouveau système d'exploitation multi-tâches, le MROS, qui permettra de faire tourner simultanément (pas alternativement, comme avec un switcher, mais vraiment simultanément, en temps partagé) le séquenceur plus des programmes de gestion de tables de mixage, de registration de sons, etc. Attention: il sera cher (probablement plus de 4000 francs). Mais c'est toujours moins cher que l'équivalent sur Mac.

Michel DESANGLES

LE COIN DU VIDEO-MANIAK

Chers auditeurs, peu de nouveautés Videomaniak cette semaine, ceci en raison de la taille inhabituelle de la rubrique Utilities. Atchha! Excusez-le! La société Csa, constructeur célèbre de cartes accélératrices pour Amiga récidive en proposant une interface dénommée MIDGET RACER. Mieux qu'un vulgaire Moulinex, cette carte accélère sensiblement la rapidité de vos programme. Elle possède en standard un microprocesseur 68020 à 12 mhz et grâce à un socket disponible, vous pourrez y ajouter un coprocesseur de votre choix: 68881 ou 68882. Tout ceci reste très classique me direz-vous, mais sachez que son prix ne l'est pas du tout! Moins de 3000 francs! Incroyable! Enfin une carte accélératrice à la portée de tous! Cette carte a été spécialement étudiée pour être utilisée dans un environnement Byte-maniak. En effet, vous pourrez grâce à elle, réduire de façon importante vos temps de calcul dans SCULPT 4D et de ce fait, vous éviterez bon nombre d'ulcères et de convulsions en tout genre. La semaine dernière, nous vous avons annoncé que le Connexion était abilitée (Haw haw!) à reproduire ici-même vos réalisations Sculpt, Vidéoscape ou Deluxe. L'un d'entre vous s'est vite empressé de nous envoyer une superbe diapo que nous pouvions ne pas vous montrer. Mais nous l'avons fait quand même! Et pan! L'auteur K. Malki utilise comme base de travail un Amiga 500 gonflé à 2mo, un disque dur de 30mo, ainsi que d'une tablette graphique SUMMAGRAPHICS. Le chef-d'oeuvre, ci-joint, a d'abord été modélisé avec le superbe logiciel Design 3d puis récupéré (Interchange oblige!) dans SCULPT4D. Après quelques petites retouches à l'aide de Photon 2.0, il ne restait plus qu'à developper le tout à l'aide d'un Matrix sans changer les paramètres d'origine: résolution 340x512, 4096 couleurs. Bon appétit! Vous aussi faites-vous connaitre! Envoyez vos oeuvres à Joystick hebdo, Amiga Connexion, 177 rue St Honoré, 75001 Paris.





Réalisé avec SCULPT 4D

UTILITIES

Imagine there's no Heaven. It's easy if you try. Sharing all the world. Imagine all the people, living life in peace. You may say i'm a dreamer, but i'm not the only one. Imaginez.

Imaginez que vous allumez votre Amiga, que vous insérez délicatement votre Workbench fétiche et que tout à coup quelque chose de magnifique apparait sous vos yeux ébahis. La révélation! Welcome to Macintosh! Au mois de mai 1989, le rêve est devenu réalité. La révolution est en marche! La société Américaine Readysoft, déjà célèbre grâce au logiciel Dragon's Lair von Don Bluth s'apprête à commercialiser dans toute la galaxie, le premier émulateur MACINTOSH pour AMIGA. Nom de code: A-Max!

Le kit comprend deux éléments: le premier est un petit boitier qui se plug directement dans le port du drive externe. Ce boitier contient des sockets destinées à recevoir des roms APPLE mac 64k ou mac+128k (disponibles auprès des concessionnaires agréés) ainsi qu'une prise pour la connexion d'un vrai drive Apple. Le deuxième élément est tout simplement le logiciel d'émulation qui se boot directement. Après avoir installé la 'boiboite' et lancé le programme A-max, tout l'univers MACINTOSH vous est accèssible ou presque. Tous les éléments de l'AMIGA: port série et parallèle, clavier, souris sont identifiés comme des entités Macintosh.

Plus de 4 modes graphiques sont accèssibles: 640x400, 640x200, 512x342 (qui est le mode graphique standard du Macintosh) et 1008x800 (affichable sur un moniteur A2024, Viking, etc...). Une émulation de l'imprimante Applewriter est assurée en standard, ce qui vous permettra d'utiliser votre Epson (9 ou 24 aiguilles) comme une imprimante Apple! Un logiciel de transfert vous permettra d'échanger vos fichiers texte d'un standard à un autre sans aucuns problèmes. AMIGA vers MAC, Mac vers Amiga, Amimac vers Macga...STOP!

Un des plus grands points forts du logiciel A-max est de pouvoir utiliser toute la Ram Amiga disponible dans un environnement Mac ainsi qu'une éventuelle carte accélératrice 68020 (de type CSA par exemple). Certains d'entre-vous qui possèdent l'émulateur Pc, Transformer II, voudront tout de suite savoir si la rapidité de A-max est à la hauteur (Parce que Transformer II, beu..beu...beurk!). Et bien nous sommes au regret de vous signaler que la rapidité totale de A-max est pratiquement identique à celle d'un Mac+!! Waow!

Et les logiciels Monseigneur? Compatibles? Hmmm? A-max est compatible avec la plupart des logiciels Mac du marché, jugez plutôt: compatible avec Hypercard, avec le Multifinder, avec Excel de Microsoft, Word, MacPaint, Macwrite, Macdraw etc... Incroyable!

Bon, maintenant une petite devinette: quel est le prix de ce petit bijou. Hmmm? 10000 francs? Non? 6000? Non? Alors 4000!! Non? Commiinnnn? 1500 francs!!! Mais vous plaisantez!! Non? Ah! Bon...d'accord! Hélàs, le produit n'est pas encore disponible en France (cela ne saurait tarder). Attention! Distribu-

teurs! A vos marques? Prêt? Partez...Readysoft,30 Wertheim Crt, Unit 2, Richmond Hill, Ontario CANADA L4B 1B9. Téléphone: (416) 731-4175. Télécopie: (416) 764-8867. Welcome to Macintosh! (Sans le prix! Hin..hin..hin!) Attention! A-max is a trademark of Ready-Soft Incorporation Apple is a registered trademark of Apple Computer Inc. Macintosh is a trademark of Apple Computer Inc. Amiga Connexion is a mark of Joystick Hebdo/De Quéant Inc.

HOT DOG

Jay Miner est en prison? Jarre joue à Arkanoid avec son Amiga? Votre coiffeur rêve d'une borne intéractive? Votre mamy est sur écoute? L'Amiga possède son telex AFP! Profitons-en!!

- Le projet de Commodore concernant la création d'une console de jeu a été abandonné. La suprématie de la console Nintendo aux Etats-Unis a tué le projet dans l'oeuf.
- Une boutique située en région parisienne, Essonne Mailing, attend avec frénésie le Videotoaster de Newtek. Cette société entend bien devenir un des principaux distributeurs de ce produit. Dès qu'il sortira, bien sur! (Date de disponibilité aux Us: Juin)
- Le compilateur C MANX 5.0 Amiga sortira cet été aux Etats-Unis. (Disons Septembre)
- Une université américaine, Rutgers University, s'est équipé de six Amiga 2000 et de deux stations graphiques SUN. Au programme, formation, création d'images et le désir inavoué de devenir un des centres les plus créatifs du New-Jersey en images de synthèses et animations de tous types.
- Il est possible d'utiliser les périphériques du Commodore 64 (Drive 1541 et 1571) grace à une interface dénommée ACCESS-64.
- Alors que le prix d'un Amiga 500 passe officiellement de 4700 à 4200 francs, la société parisienne MAD récidive en proposant le 500 à moins de 4000 francs! Qu'on se le dise!

- L'Amiga a croqué la pomme...

LE WORKBENCH ENCHANTÉ

INFO: Les jeux que touT le monde attend:

- PT109 de Spectrum Holobyte. Après Falcon, voici un simulateur de torpilleur extrêmement complet.
- ROBOCOP. Encore quelques jours afin d'assembler les dernières pièces.
- F16 COMBAT PILOT: Déjà les critiques tombent: cela ressemble à du FALCON, ça à la couleur, mais c'est juste à la hauteur. Ceci malgré ses qualités de simulation foudroyantes!
- XENON II. Le dernier né des Bitmap Brothers.

Un shoot'em up d'une qualité incroyable.

Incontournable.

TRASHCAN

Tests de performance des versions Amiga de:

RUNNING MAN: Durée de vie 15 heures
AFRICAN RAIDERS: Durée de vie: 10 heures
REAL GHOSTBUSTERS: Durée de vie: 15 secondes
STEVE DAVIS SNOOKER: Durée de vie: 2 heures

Et zou! Empty Trash! 3,52 méga-octets de gagnés. Merci Joystick!

Et voila! C'est fini! Rendez-vous la semaine prochaiiiinne! Scanners, Pao, Musique Midi seront au menu. A ne pas manquer.

CRIS de QUEANT.

GAGNEZ UN ARCHIMEDES

JOYSTICK hebdo
organise le concours de la meilleure démo qui rapportera un **ARCHIMEDES** à son auteur

Vous avez des idées, de l'humour, du talent? Vous savez programmer, vous savez utiliser des logiciels d'animation?

Alors vous devez concourir pour la meilleure démo image et son, représentant votre hebdo préféré

Quelle que soit votre machine vous avez jusqu'au 30 juillet pour nous faire parvenir:

«la démo joystick hebdo»

JOYSTICK SNAKE

J'APPRENDS

CPC

Un super serpent commencé dans le numéro 25 avec aujourd'hui les dernières lignes d'Assembleur et la reprise du listing Basic. Pour le binaire tu connais maintenant le processus de saisie à partir du programme "SAISIE". Ces lignes terminent le fichier "SNAKE2" qui sera appelé par le Basic.

```
359 ØØ ØØ ØØ ØØ ØC 22 2Ø ØE 1Ø 1E 1C 1Ø 12 1A 18 14 (Ø27Ø)
36Ø 16 22 ØC 2Ø ØE 1E 1Ø 1C 12 14 1A 22 ØC 18 ØE 16 (Ø358)
361 2Ø 1E Ø3 17 ØF Ø5 15 11 Ø5 13 Ø7 11 Ø9 ØF Ø3 ØD (Ø234)
362 17 Ø5 15 Ø9 13 Ø7 17 ØB 11 Ø3 Ø5 15 13 ØB ØD Ø3 (Ø21Ø)
363 13 Ø1 Ø4 15 Ø1 Ø8 2Ø Ø1 Ø8 19 Ø1 Ø4 ØB Ø1 Ø4 ØA (Ø151)
364 Ø2 Ø1 ØA 12 Ø1 ØA ØF Ø2 ØA 17 Ø2 ØC 19 Ø4 13 19 (Ø179)
365 Ø4 24 Ø9 Ø2 24 ØA Ø1 24 16 Ø2 24 ØF Ø1 13 Ø1 Ø4 (Ø234)
366 ØA Ø2 Ø1 24 Ø9 Ø2 24 16 Ø2 2Ø Ø1 Ø8 ØA 13 Ø1 15 (Ø212)
367 Ø1 Ø8 19 Ø1 Ø4 13 Ø1 Ø4 ØC 19 Ø4 ØA 17 Ø2 ØA Ø2 (Ø151)
368 Ø1 2Ø Ø1 Ø8 24 Ø9 Ø2 ØB Ø1 Ø4 Ø5 Ø6 Ø7 Ø5 Ø6 Ø6 (Ø14Ø)

369 Ø5 Ø6 Ø7 Ø7 Ø5 Ø6 Ø5 Ø5 Ø7 Ø6 Ø5 Ø7 Ø5 Ø6 Ø4 Ø6 (ØØ92)
37Ø Ø7 Ø5 Ø6 Ø6 Ø7 Ø5 Ø6 Ø4 Ø1 Ø8 Ø2 Ø4 Ø1 Ø4 Ø2 Ø8 (ØØ76)
371 Ø1 Ø8 Ø2 Ø4 Ø1 Ø8 Ø2 Ø4 Ø1 Ø8 Ø2 Ø4 Ø1 Ø8 Ø2 Ø8 (ØØ64)
372 Ø1 Ø4 Ø2 Ø8 Ø2 Ø4 Ø7 Ø9 Ø3 ØB Ø5 Ø3 Ø9 Ø5 ØB Ø9 (ØØ93)
373 Ø1 Ø7 ØB Ø5 Ø7 Ø1 Ø7 Ø5 Ø3 Ø9 ØB Ø3 Ø9 Ø7 ØB Ø3 (Ø1ØØ)
374 Ø3 Ø5 Ø7 ØB Ø2 Ø6 Ø8 Ø4 ØA Ø8 Ø2 Ø4 ØA Ø6 Ø2 Ø8 (ØØ96)
375 Ø2 ØA Ø4 Ø6 Ø2 Ø8 ØA Ø6 Ø4 Ø2 Ø8 Ø4 ØA Ø6 Ø2 Ø8 (ØØ92)
376 Ø2 Ø4 Ø8 Ø1 Ø4 Ø1 Ø4 Ø1 Ø8 Ø1 Ø4 Ø1 Ø8 Ø1 Ø4 Ø1 (ØØ53)
377 Ø8 Ø1 Ø8 Ø1 Ø4 Ø1 Ø4 Ø2 Ø8 Ø2 Ø8 Ø2 Ø4 Ø2 Ø4 Ø2 (ØØ61)
378 Ø8 Ø2 Ø4 Ø2 Ø4 Ø2 Ø8 Ø2 Ø4 Ø2 Ø1 Ø4 Ø2 Ø4 Ø2 Ø4 (ØØ55)

379 Ø1 Ø4 Ø1 Ø4 Ø1 Ø4 Ø2 Ø4 Ø2 Ø4 Ø1 Ø4 Ø2 Ø4 Ø2 Ø8 (ØØ48)
38Ø Ø1 Ø8 Ø1 Ø8 Ø2 Ø8 Ø1 Ø8 Ø2 Ø8 Ø1 Ø8 Ø1 Ø8 Ø2 Ø8 (ØØ75)
381 Ø1 Ø8 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ (ØØØ9)
382 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ (ØØØØ)
383 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ (ØØØØ)
384 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø1 (ØØØ1)
385 Ø2 Ø3 Ø4 Ø5 Ø6 Ø7 Ø8 Ø9 ØA ØB ØC ØD ØE ØF ØC Ø7 (Ø138)
386 ØA Ø2 ØØ Ø5 Ø8 ØE ØD Ø3 Ø1 Ø6 Ø4 ØB ØØ ØØ ØØ ØØ (ØØ77)
```

La saisie des codes binaires s'achève ici et on enchaine avec le Basic. Dans le numéro 25 tu avais entré les lignes 9ØØ à 124Ø sous le nom de "JOYSNAKE", et tu continues.

```
124ØLOAD"snake2",32768:CALL&8ØC4
125ØLOCATE#3,1,1
126ØPRINT#3,CHR$(211)+CHR$(131)+CHR$(131)+CHR$(213)
127ØFORj=2TO23:LOCATE#3,1,j:PRINT#3,CHR$(133)
128ØLOCATE#3,4,j:PRINT#3,CHR$(138):NEXTj
129ØLOCATE#3,1,24
13ØØPRINT#3,CHR$(216)+CHR$(14Ø)+CHR$(14Ø)+CHR$(217)
131ØLOCATE#3,1,25
132ØPRINT#3,CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143);
133ØLOCATE#3,1,12:PRINT#3,CHR$(218)+CHR$(219)
134ØLOCATE#3,3,12:PRINT#3,CHR$(221)+CHR$(22Ø)
135ØLOCATE#3,1,13:PRINT#3,CHR$(222)+CHR$(223)
136ØLOCATE#3,3,13:PRINT#3,CHR$(225)+CHR$(224)
137ØINK2,ikp:PRINTCHR$(22)+CHR$(Ø)
138ØDIMikf(6Ø):RESTORE95Ø
139ØFORj=1TO6Ø:READx:ikf(j)=x:NEXTj
14ØØRANDOMIZETIME:j=INT(RND*(2Ø-1+1))+1
141ØPOKE4ØØ12,j:POKE4ØØ15,j+2:POKE4ØØ21,j+3
142Øf1=j*2+1:POKE4ØØ27,j+5:POKE4ØØ3Ø,j+1
143Øikf=ikf(f1):INK1,ikf:ikp=ikf(f1+1):INK2,ikp
144ØIFj<15THENPOKE4ØØ55,j*16ELSEPOKE4ØØ55,(j-12)*16
145ØPEN3:PAPERØ:CLS:PRINTCHR$(22)+CHR$(Ø)
146ØPEN3:POKE&B296,&98:POKE&B297,&8C
147ØLOCATE2,14:PLOT146,2ØØ,2:DRAW568,2ØØ,2
148ØDRAW568,5Ø,2:DRAW146,5Ø,2:DRAW146,2ØØ,2
149ØPLOT15Ø,196,2:DRAW564,196,2:DRAW564,54,2
15ØØDRAW15Ø,54,2:DRAW15Ø,196,2
151ØPRINT"---------RECORDS--------":LOCATE7,16
152ØPRINT"TABLEAUX POINTS":y=17
153ØFORj=1TO5
154ØLOCATE2,y:PRINT"NIVEAU";j:LOCATE12,y
155ØPRINTrect(j):LOCATE18,y:PRINTrecp(j)
156Øy=y+1:NEXTj
157ØLOCATE7,23
158ØPRINT"Copyright 1989"
159ØLOCATE4,24:PRINT"J O Y S T I C K Hebdo";
16ØØFORj=2ØØTO1STEP-1
161ØGOSUB225Ø:PEN#2,Ø:LOCATE#2,2,1
162ØPRINT#2,"NIVEAU";:PEN#2,3:LOCATE#2,2,1
163ØPRINT#2,"NIVEAU";:PEN#2,1
164ØLOCATE#2,2,1:PRINT#2,"NIVEAU";
165Øniv$=INKEY$:IFniv$=""THENGOTO167Ø
166Øniv=ASC(niv$)-48:IFniv<1ORniv>5THENGOTO167Ø
     ELSEGOTO17ØØ
167ØNEXTj:niv=5:GOTO17ØØ
168ØRANDOMIZETIME:niv=INT(RND*(3-2+2))+2:aut=1:IFniv>3THENniv=3
169ØGOTO171Ø
17ØØaut=Ø
171ØCALL&BCA7:LOCATE#2,4,3:PEN#2,Ø:PRINT#2,niv;
172ØPEN#2,3:LOCATE#2,2,8:PRINT#2,"     ";
173ØLOCATE#2,2,12:PRINT#2,"     ";
174ØLOCATE#2,3,19:PRINT#2,"   ";
175ØLOCATE#2,2,23:PRINT#2,"     ";
176ØGOSUB2Ø7Ø
177ØFORkj=1TO5Ø
178Øy=16+niv:FORj=ØTO3
179ØPENj:LOCATE2,y:PRINT"NIVEAU";niv
18ØØLOCATE12,y:PRINTrect(niv)
181ØLOCATE18,y:PRINTrecp(niv):PEN#2,Ø
182ØLOCATE#2,2,6:PRINT#2,"JOUEUR1";
183ØLOCATE#2,2,1Ø:PRINT#2,"JOUEUR2";
184ØPEN#2,1:LOCATE#2,2,6:PRINT#2,"JOUEUR1";
185ØLOCATE#2,2,1Ø:PRINT#2,"JOUEUR2"
186ØNEXTj:CALL&BCA7
187ØIFaut=1THENGOTO211Ø
188Øj$=INKEY$:IFj$<>""THENGOTO19ØØ
189ØNEXTkj:nbjou=2:GOTO191Ø
19ØØnbjou=ASC(j$)-48:IFnbjou=ØORnbjou>2THENGOTO189Ø
191Ønumjou=1:sc(1)=Ø:sc(2)=Ø:nt(1)=1:nt(2)=1
192Øvie=4:GOSUB361Ø
193ØFORj=1TO6Ø
194ØGOSUB225Ø:PEN#2,Ø:ONnumjouGOSUB214Ø,215Ø
195ØPEN#2,3:ONnumjouGOSUB214Ø,215Ø
196ØPEN#2,1:ONnumjouGOSUB214Ø,215Ø
197ØNEXTj
198Øcbo=Ø:bon=5ØØØØ*niv
199ØPEN#2,Ø:CALL&BCA7:CLS:WINDOW#Ø,1,36,1,25
2ØØØONnivGOTO2Ø1Ø,2Ø1Ø,2Ø2Ø,2Ø2Ø,2Ø2Ø
2Ø1ØRESTORE91Ø:GOTO2Ø3Ø
2Ø2ØRESTORE93Ø
2Ø3ØFORj=3865ØTO38679
2Ø4ØREADi:POKEj,i
2Ø5ØNEXTj
2Ø6ØGOTO231Ø
2Ø7ØPEN#2,Ø:LOCATE#2,3,19:PRINT#2,"  ";
2Ø8ØLOCATE#2,2,23:PRINT#2,"     ";
2Ø9ØLOCATE#2,3,19:PRINT#2,rect(niv);
21ØØLOCATE#2,1,23:PRINT#2,recp(niv);:RETURN
211ØRANDOMIZETIME:nbjou=INT(RND*(2-1+1))+1
212ØIFnbjou=ØORnbjou>2THENnbjou=2
213ØGOTO191Ø
214ØLOCATE#2,2,6:PRINT#2,"JOUEUR1";:RETURN
215ØLOCATE#2,2,1Ø:PRINT#2,"JOUEUR2";:RETURN
216Øj4=355ØØ
217ØONcdGOSUB229Ø,228Ø,229Ø,227Ø,229Ø,229Ø,229Ø,226Ø
218Øj3=j4-35328
219ØIFj3>255THENj3=j3-256:j1=j1+1:GOTO219Ø
22ØØGOTO247Ø
221Øj4=35564:IFcd>2THENGOSUB228Ø
222ØGOTO218Ø
223Øj4=35612:ONcdGOSUB229Ø,228Ø,229Ø,227Ø,229Ø,229Ø,229Ø,226Ø
224ØGOTO218Ø
225ØCALL&BCA7:SOUND4,j,Ø,15,1,1
226Øj4=j4+16
227Øj4=j4+16
228Øj4=j4+16
229ØRETURN
23ØØGOSUB284Ø;:GOTO145Ø
231ØWINDOW#Ø,1,36,1,25:CALL&8ØC1:nb=7
232ØPOKE4ØØØ8,18:POKE4ØØØ9,Ø
233Øi=PEEK(4ØØ17)*256+PEEK(4ØØ16)
234Øi=i+PEEK(4ØØ18):z1=Ø:z2=Ø
235Øx2=PEEK(i):y2=PEEK(i+1):cd=PEEK(i+2):POKE4ØØØ7,cd
236ØIFcd=1THENz1=1:GOTO24ØØ
237ØIFcd=2THENz1=-1:GOTO24ØØ
238ØIFcd=4THENz2=1:GOTO24ØØ
239ØIFcd=8THENz2=-1:GOTO24ØØ
24ØØk=39ØØØ
```

Satisfaits ?
Des suggestions ?
Ecrivez à
François Le Griguer

Encore un peu de patience mais tu ne vas pas être déçu, je te garantis des heures devant ton CPC.
Bien Joystiquement Vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE : La suite du Basic



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

TARZAN
Mickaël. Q.29001
Que faut-il faire? Avez vous des trucs pour ce jeu. Je ne comprends pas.

CATCH 23
Mickaël. Q.29002
Quel est la mission à suivre et comment prendre les objets en bas à droite?

WORLD GAMES
Fabien. Q.29003
Comment suivre l'épreuve du LOG ROLLING? (AMSTRAD)

HYPER SPORTS
Fabien. Q.29004
Quelqu'un pourrait-il me dire comment se qualifier au triple saut (5ème épreuve) (AMSTRAD).

KUNG-FU MASTER
Fabien. Q.29005
Comment tuer le gardien du dernier niveau? (Le mec jaune qui sautille sans arrêt) (AMSTRAD)

GAME OVER
Fabien. Q.29006
Comment finir la deuxième partie?

CRASH GARRET
David. Q.29017
Que faut-il faire chez Sharkey quand on a le pistolet, la carte grise, la corde, le rossignol et le grappin? Merci d'avance.

ZOMBI
Un lecteur. Q.29008
Comment faire venir la voiture des punks? (Le talkie Walkie persiste dans ses BEEP.. ...BEEP)

WESTERN GAMES
Un lecteur. Q.29009
Comment traire la vache et danser?

ROLLING THUNDER
Un lecteur. Q.29010
Comment passer le niveau où il y a la lave? (Le 4ème, je crois.) Vite, ma disquette et moi allons cramer!

PAC LAND
Christophe. Q.29011
Je voudrais savoir comment passer la rivière, comment utiliser le tremplin dans le 3ème tableau aprés les plate-formes.

R-TYPE
Christophe. Q.29012
Comment détruire la créature longue qui nous suit dans le second tableau?

NEBULUS
Christophe. Q.29013
Où faut-il aller dans la troisième tour? Je vous en supplie, je déprime.

HAWAI
Limons. Q.29014
Est-ce que la solution du jeu existe? Y-a-t'il un moyen pour quitter la ville? Qui est sur la photo? En un mot, donnez-moi ce que vous avez sur ce jeu et merci d'avance.

LE PASSAGER DU TEMPS
Grégory. Q.29015
Je voudrais savoir comment on soude le circuit et aprés, comment se servir de la machine à remonter le temps? Merci d'avance.

CAPTAIN BLOOD
Christophe. Q.29022
J'aimerais savoir les coordonées de TRAUMA. Merci. (THOMSON)

NIGHT HUNTER
Jérome. Q.29018
Comment trouver la porte magique aprés avoir trouver les huits objets?

GAUNTLET
Un lecteur. Q.29016
Quand je suis dans la salle du trésor, que dois-je faire? Merci d'avance.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Olivier. Q.29019
Quand on va à la cave ouvrir le passage secret, on a des questions, et si on répond faux, il interdit d'y entrer! Que faire? Quelle réponse faut-il donner? (PC)

TOP SECRET
Olivier. Q.29020
Je sais qu'il faut faut voler les clés chez le boulanger avec l'aide de JOE. Comment rencontrer JOE?

L'ANNEAU DE ZENGARA
Christophe. Q.29021
Je voudrais savoir comment faire pour trouver le cachot de Shadar et à quel étage est-il? Comment tuer le loup au 3ème étage? Tout autre renseignement sur ce jeu génial sera le bien venu. Merci.

PAC LAND
Un lecteur. Q.29023
Une fois arrivé prés du gouffre (Round 3) rempli d'eau. Comment faire pour pouvoir passer?

CLASH
Un lecteur. Q.29024
Je cherche des renseignements pour aider Manu à venger sa mère: à quoi servent les objets ramassés. J'ai vu tout le monde et tous m'ont appris quelque chose, mais maintenant plus personne ne veut m'ouvrir (à par Nanar)... aidez-moi à venger la mère à Manu, que ce crime horrible ne reste pas impuni!

THE LAST NINJA II
Patrick. Q.29025
Comment fait-on pour tuer le lanceur de couteaux au premier niveau. Et comment faut-il faire pour sortir de ce niveau?

CODENAME MAT
Le joystickeur fou. Q.29034
Etant pilote ou commandant, comment peut-on envoyer des messages et bien évidemment sous quelle forme de langage?

BOMBJACK II
Patrick. Q.29026
Y-a t'il un truc pour passer les niveaux sans jouer? (AMSTRAD)

THANATOS
Patrick. Q.29028
Comment peut-on tuer les espèces de panthères à l'entrée du troisième château?

GOONIES
Gilles. Q.29029
Comment faire pour passer du septième au dernier tableau?

ANTIRIAD
Gilles. Q.29030
Comment faire aprés avoir pris les pulsars?

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Christine. Q.29031
Je suis en panne aprés avoir jeté ma grenade, je me retrouve donc dans un souterrain plein de chauve-souris. Comment réussir à passer? Existe-t'il un moyen pour éviter de se faire manger dans le marais par "Benhaine"?

COBRA
Dominique. Q.29032
Que faut-il faire lorsque la femme aux cheveux roux arrive et vous suit partout? Où faut-il aller? Dépêchez-vous, mon joystick s'impatiente.

CONSPIRATION
Fédéric. Q.29033
Je suis bloqué au pont juste avant d'arriver aux douves. Impossible de libérer le prisonnier qui est à l'est du pont, condition pour libérer le second prisonnier qui est derrière les barreaux dans le château. J'ai tout essayé (ou presque). Merci à mon libérateur.

ITON KATA
Un lecteur. Q.29035
Aprés avoir endormi le dragon, pris les griffres du chat, être monté au mur, il y a un autre mur que je n'arrive pas à descendre!! Comment faire?

SOLDIER OF LIGHT

Trop tard..C'était les soldes...hier!

```
10 REM Ce prog. genere sur la disquette un fichier executable
20 REM dans AUTO\JOYSTICK.PRG.
30 REM Une fois ce listing exécuté,
45 REM faites un Reset et lancer ce fichier.
40 REM Pour avoir le Temps et les Vies infinis
50 OPTION BASE 1:DIM AA%(1024):ADD=VARPTR(AA%(1))
60 FOR I=0 TO 215 STEP 2
70 READ A
80 POKE ADD+I,A
90 NEXT I
100 BSAVE"AUTO/JOYSTICK.PRG",ADD,256
110 DATA &H601A,0,&HBC,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA &H4878,&H200,&H487A,&HFEFA,&H2F3C,&H4A,&H0,&H4E41,&H3EBC,7
130 DATA &H4E41,&H487A,&H20,&H3F3C,&H26,&H4E4E,&H4FEF,&H12
140 DATA &H487A,&H94,&H487A,&H90,&487A,&H7C,&H2F3C,&H4B
150 DATA &H0,&H4E41,&45F8,&H84,&H41FA,&H42,&H2092,&H41F8
160 DATA &H140,&H2488,&H43FA,&HE,&H701F,&H1480,&H20D9,&H51C8
170 DATA &HFFFC,&H4E75,&HF209,&H4E68,&H82F,5,4,&H6704
180 DATA &H41EF,&HA,&HC58,&H3D,&H660E,&H2050,&H43FA,&H2C
190 DATA &H1018,&H670C,&HB019,&H67F8,&H225F,&H4EF9,8,0,&H206F
200 DATA 6,&H317C,&H4A6E,&HF944,&H317C,&H4A6E,&HF140
210 DATA &H203A,&HFFEA,&H21C0,&H84,&H60DE,&H613A,&H736F,&H6C64
220 DATA &H702E,&H6F62,&H6A00,&H6175,&H746F,&H5C73,&H6F6C,&H6469
230 DATA &H6572,&H2E70,00
```

AMSTRAD

GHOST HUNTERS

Oh le sale gosse

```
1' Energie infinie pour GHOST HUNTER
2' Version Cassette de Patrice MAUBERT
10 CLS:MEMORY &A49F
20 FOR N=&BF00 TO &BF06:READ A$:POKE
N,VAL("&"+A$):NEXT
30 LOAD"!GHOST-HUNTERS"
40 POKE &A4FD,0:POKE &A4FE,BF
50 CALL &A4A0
60 DATA AF,32,C1,82,C3,73,61
```



ARKANOID II

Souscription ouverte...Pour finir ARKANOID III, il manque quelques briques

```
10 REM Vies infinies pour ARKANOID II
15 REM Ce programme génère un fichier Joystick.tos executable
20 READ N%
30 FOR I%=100000 TO 100000+N%-1 STEP 2
40 READ A%:B%=B%+A%
50 POKE_W I%,A%:NEXT I%
60 IF B%<>3856453 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
70 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL EST APPUYER SUR UNE TOUCHE"
80 GEMDOS 1
90 BSAVE "A:JOYSTICK.TOS",100000,N%
100 DATA 528,24602,0,348,0,138,0,46,0,0,0,0,0
110 DATA 0,0,18553,0,366,16188,9,20033,23695,16188,1,20033
120 DATA 21647,18496,45180,60,26368,14,45180,59,26344,20729,0,364
130 DATA 20473,7,32766,19449,0,348,19961,2,32734,11836,0,32768
140 DATA 24832,142,19072,27392,130,16999,18553,7,32768,18553,7,32768
150 DATA 16188,5,20046,57340,0,12,18553,2,32736,16188,6,20046
160 DATA 23695,16889,2,32768,17401,7,32768,12348,31743,8920,20936,65532
170 DATA 19449,0,356,19961,2,0,11836,5,0,24832,52,19072
180 DATA 27392,40,19001,0,364,26368,24,16889,6,20936,8444,20081
190 DATA 20081,8444,20081,20081,12476,20081,20217,6,0,16188,76,20033
200 DATA 18663,65272,12092,0,488,16188,26,20033,23695,16188,0,12045
210 DATA 16188,78,20033,20623,19072,27136,14,11836,65535,65535,19679,8063
220 DATA 20085,11833,0,514,16999,12045,16188,61,20033,20623,19072,27392
230 DATA 56,13248,0,486,12046,12039,16185,0,486,16188,63,20033
240 DATA 57340,0,12,19072,27392,22,16185,0,486,16188,62,20033
250 DATA 22671,19679,8063,20085,11836,65535,65535,24804,17487,18478,20553,12544
260 DATA 17487,18478,18765,18176,0,6981,16722,19265,20047,18756,8265,18720
270 DATA 10322,17750,17742,18245,8271,17952,17487,18473,3338,22089,17473,21280
280 DATA 18766,17993,20041,21569,21280,20559,21050,8266,11853,11852,16730,20237
290 DATA 2570,20565,19539,16698,3338,17969,8272,16722,16672,22089,17473,21280
300 DATA 18766,17993,20041,21569,21261,2630,12832,20545,21057,8266,21829,18255
310 DATA 8270,20306,19777,19483,26112,0,2,9740,23068,12334,6154,6144,12592
```

SPECTRUM

1943

Dans un an...je débarque.

```
10 REM TOUT A L'INFINI POUR 1943
20 REM VERSION SPECTRUM
30 BORDER 0:PAPER 0:INK 7:CLS
40 CLEAR 24999:POKE 23658,8
50 LOAD""SCREEN$
60 LOAD""CODE
70 FOR I=1 TO 3:READ A,B:POKE A,B:NEXT
90 READ C,D:RANDOMIZE USR C
100 DATA 48721,201,53114,0,53158,0,25593,37
```



SPACE HARRIER

...Le soft préféré de BOUTAVANT.

```
1Ø Vies infinies pour SPACE HARRIER
2Ø B=Ø:ADD=128Ø&
3Ø FOR I=ADD TO 1348& STEP 2
4Ø READ B$:A=VAL ("&H"+B$)
5Ø B=B+A:POKEW I,A
6Ø NEXT I
7Ø IF B<>254217& THEN PRINT "ERREUR !!":END
8Ø PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
9Ø INPUT "APPUYER SUR RETURN";OK$
1ØØ CALL ADD
11Ø DATA 2C78,ØØØ4,2Ø7C,ØØFE
12Ø DATA 88CØ,43F9,ØØØ7,ØØØØ
13Ø DATA 3Ø3C,Ø145,12D8,51C8
14Ø DATA FFFC,22FC,DBFC,ØØØØ
15Ø DATA 22FC,ØØ7E,4E5D,32BC
16Ø DATA 4E75,4EB9,ØØØ7,ØØ1A
17Ø DATA 41FA,ØØØA,2948,Ø176
18Ø DATA 4EEC,ØØØC,31FC,3E2E
19Ø DATA 3BEØ,4EF8,38AØ
```



AMSTRAD

MUNSTERS

Les petits amis...

```
1Ø REM Invincibilite sur MUNSTERS version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>2685 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,1F,AØ,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,1E,ØØ,53,ØE,41
1ØØ DATA 21,ØØ,Ø1,DF,2C,AØ,21,4Ø,ØØ,22,Ø5,Ø1,C3,ØØ,Ø1,3E
11Ø DATA 18,32,1B,Ø5,3E,25,32,1C,Ø5,C3,4C,Ø4,66,C6,Ø7,ØØ
```

AMSTRAD

MOTOR MASSACRE

C'est rigolo et je MOTOR de rire.

```
1Ø REM Tout infini sur MOTOR MASSACRE version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8ØØØ:MODE 1:BORDER Ø:L=1ØØ
4Ø FOR N=&8364 TO &8626:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
5Ø IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 8Ø
6Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
7Ø S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø
8Ø NEXT:OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE":CALL &BBØ6
1ØØ INK Ø,Ø:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,13:CALL &8364
11Ø DATA F3,DD,21,D7,85,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,Ø5
12Ø DATA C4,85,5D,CD,9B,84,21,BE,85,35,CA,1F,84,DD,7E,ØØ,FA
13Ø DATA 32,ØB,84,DD,23,DD,7E,ØØ,32,F6,83,DD,23,DD,7E,ØØ,29
14Ø DATA 32,FD,83,32,ØE,84,DD,23,DD,23,DD,23,CD,27,85,22,18
15Ø DATA B6,85,ED,43,B4,85,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,DA
16Ø DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,5E
17Ø DATA 1Ø,F9,22,B9,85,43,E1,78,32,B8,85,B7,28,Ø7,C5,CD,F3
18Ø DATA 32,84,C1,1Ø,F9,ED,5B,B9,85,7A,B3,28,ØD,ED,53,BB,6B
19Ø DATA 85,CD,32,84,21,FF,FF,22,BB,85,2A,B6,85,ED,5B,B4,F2
2ØØ DATA 85,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,12
21Ø DATA 7A,B3,2Ø,F3,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
22Ø DATA 1B,7A,B3,2Ø,F3,CD,5B,85,C3,7A,83,AF,32,79,34,32,8F
23Ø DATA 17,2D,32,5C,48,32,78,45,32,45,48,C3,4Ø,ØØ,3A,C5,CE
24Ø DATA 85,C6,C1,4F,3A,C4,85,47,CD,5E,84,D2,72,83,3A,C5,A2
25Ø DATA 85,3C,32,C5,85,FE,ØA,CØ,E5,AF,32,C5,85,3A,C4,85,AØ
26Ø DATA 3C,32,C4,85,5F,CD,9B,84,E1,C9,D5,E5,79,32,D2,85,71
27Ø DATA 32,D4,85,78,32,DØ,85,Ø1,7E,FB,21,CE,85,1E,Ø9,CD,73
28Ø DATA BB,84,E1,ED,5B,BB,85,CD,DB,84,E5,CD,F5,84,E1,D1,BC
29Ø DATA 3A,C7,85,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,C8,85,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,C9,28
3ØØ DATA 85,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,1Ø,85,AF,4C
31Ø DATA CD,1Ø,85,7B,CD,1Ø,85,3E,Ø8,CD,1Ø,85,CD,F5,84,3A,6E
32Ø DATA C7,85,E6,2Ø,28,F1,C9,7E,CD,1Ø,85,23,1D,2Ø,F8,C9,3D
33Ø DATA ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,CA,84,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,AD
34Ø DATA ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,DB,84,E6,2Ø,C8,7A,39
35Ø DATA B3,2Ø,ED,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,EB,84,E6,2Ø,2Ø,F3,26
36Ø DATA C9,21,C7,85,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,AB
37Ø DATA 3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,22
38Ø DATA 87,3Ø,FB,87,3Ø,ØØ,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,7E
39Ø DATA FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,77
4ØØ DATA DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,9D
41Ø DATA DD,23,22,AF,85,E1,DD,7E,ØØ,32,B1,85,DD,23,DD,7E,5D
42Ø DATA ØØ,32,B2,85,DD,23,C9,3A,B2,85,B7,28,2A,2A,B6,85,18
43Ø DATA E5,ED,5B,B4,85,D5,19,ED,5B,AF,85,A7,ED,52,22,AD,8E
44Ø DATA 85,E5,D1,C1,E1,3A,B1,85,CD,8C,85,2A,AF,85,22,B4,68
45Ø DATA 85,2A,AD,85,22,B6,85,C9,F3,32,92,85,7E,FE,ØØ,28,EE
46Ø DATA Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9,ØB,ØB,C5,23,7E,47,29
47Ø DATA 23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,9B
48Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø7,Ø2,Ø3,Ø4,Ø5,Ø6,1B
49Ø DATA ØØ,ØØ,Ø1,4Ø,8Ø,ØØ,4Ø,78,ØE,Ø1,4C,ØØ,4Ø,ØØ,ØE,Ø2,26
5ØØ DATA ØE,14,FF,Ø4,Ø9,32,3A,EØ,D2,E7,F1,E3,ØF,1C,ØØ,4Ø,78
51Ø DATA Ø6,Ø1,52,DA,BØ,18,3B,D7,ØØ,69,ØØ,ØØ,Ø1,Ø2,Ø1,26,A3
52Ø DATA B6,5C,38,E8,Ø8,18,7E,61,86,76,AC,Ø1,F7,38,1F,D4,Ø3
53Ø DATA 8F,96,79,78,Ø3,88,Ø3,Ø4,Ø1,C1,65,E3,ØØ,85,CF,7E,8A
54Ø DATA 31,Ø1,6Ø,Ø2,Ø2,Ø1,A9,89,83,CA,FB,9Ø,94,28,2Ø,ØØ,82
55Ø DATA 2C,4A,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,77
```



TIGER ROAD

C'est pas le même ROD qu'RTEL

```
1 REM Vies infinies pour TIGER ROAD
1Ø DATA 32,86,245,169,168,141,2Ø8,8,169,57
2Ø DATA 141,2Ø9,8,76,66,8,169,165,141,117
3Ø DATA 22,76,Ø,58,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
4Ø FOR A=384 TO 4Ø7: READ B: POKE A,B
5Ø C=C+B: NEXT A
6Ø IF C<>2539 THEN PRINT "Erreur !!!!": END
7Ø SYS 384
```



SOLDIER OF LIGHT

Trop tard..C'était les soldes...hier!

```
10 REM Ce prog. genere sur la disquette un fichier executable
20 REM dans AUTO\JOYSTICK.PRG.
30 REM Une fois ce listing exécuté,
45 REM faites un Reset et lancer ce fichier.
40 REM Pour avoir le Temps et les Vies infinis
50 OPTION BASE 1:DIM AA%(1024):ADD=VARPTR(AA%(1))
60 FOR I=0 TO 215 STEP 2
70 READ A
80 POKE ADD+I,A
90 NEXT I
100 BSAVE"AUTO/JOYSTICK.PRG",ADD,256
110 DATA &H601A,0,&HBC,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA &H4878,&H200,&H487A,&HFEFA,&H2F3C,&H4A,&H0,&H4E41,&H3EBC,7
130 DATA &H4E41,&H487A,&H20,&H3F3C,&H26,&H4E4E,&H4FEF,&H12
140 DATA &H487A,&H94,&H487A,&H90,&487A,&H7C,&H2F3C,&H4B
150 DATA &H0,&H4E41,&45F8,&H84,&H41FA,&H42,&H2092,&H41F8
160 DATA &H140,&H2488,&H43FA,&HE,&H701F,&H1480,&H20D9,&H51C8
170 DATA &HFFFC,&H4E75,&HF209,&H4E68,&H82F,5,4,&H6704
180 DATA &H41EF,&HA,&HC58,&H3D,&H660E,&H2050,&H43FA,&H2C
190 DATA &H1018,&H670C,&HB019,&H67F8,&H225F,&H4EF9,8,0,&H206F
200 DATA 6,&H317C,&H4A6E,&HF944,&H317C,&H4A6E,&HF140
210 DATA &H203A,&HFFEA,&H21C0,&H84,&H60DE,&H613A,&H736F,&H6C64
220 DATA &H702E,&H6F62,&H6A00,&H6175,&H746F,&H5C73,&H6F6C,&H6469
230 DATA &H6572,&H2E70,00
```

AMSTRAD

GHOST HUNTERS

Oh le sale gosse

```
1' Energie infinie pour GHOST HUNTER
2' Version Cassette de Patrice MAUBERT
10 CLS:MEMORY &A49F
20 FOR N=&BF00 TO &BF06:READ A$:POKE
N,VAL("&"+A$):NEXT
30 LOAD"!GHOST-HUNTERS"
40 POKE &A4FD,0:POKE &A4FE,BF
50 CALL &A4A0
60 DATA AF,32,C1,82,C3,73,61
```



ARKANOID II

Souscription ouverte...Pour finir ARKANOID III, il manque quelques briques

```
10 REM Vies infinies pour ARKANOID II
15 REM Ce programme génère un fichier Joystick.tos executable
20 READ N%
30 FOR I%=100000 TO 100000+N%-1 STEP 2
40 READ A%:B%=B%+A%
50 POKE_W I%,A%:NEXT I%
60 IF B%<>3856453 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
70 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL EST APPUYER SUR UNE TOUCHE"
80 GEMDOS 1
90 BSAVE "A:JOYSTICK.TOS",100000,N%
100 DATA 528,24602,0,348,0,138,0,46,0,0,0,0,0
110 DATA 0,0,18553,0,366,16188,9,20033,23695,16188,1,20033
120 DATA 21647,18496,45180,60,26368,14,45180,59,26344,20729,0,364
130 DATA 20473,7,32766,19449,0,348,19961,2,32734,11836,0,32768
140 DATA 24832,142,19072,27392,130,16999,18553,7,32768,18553,7,32768
150 DATA 16188,5,20046,57340,0,12,18553,2,32736,16188,6,20046
160 DATA 23695,16889,2,32768,17401,7,32768,12348,31743,8920,20936,65532
170 DATA 19449,0,356,19961,2,0,11836,5,0,24832,52,19072
180 DATA 27392,40,19001,0,364,26368,24,16889,6,20936,8444,20081
190 DATA 20081,8444,20081,20081,12476,20081,20217,6,0,16188,76,20033
200 DATA 18663,65272,12092,0,488,16188,26,20033,23695,16188,0,12045
210 DATA 16188,78,20033,20623,19072,27136,14,11836,65535,65535,19679,8063
220 DATA 20085,11833,0,514,16999,12045,16188,61,20033,20623,19072,27392
230 DATA 56,13248,0,486,12046,12039,16185,0,486,16188,63,20033
240 DATA 57340,0,12,19072,27392,22,16185,0,486,16188,62,20033
250 DATA 22671,19679,8063,20085,11836,65535,65535,24804,17487,18478,20553,12544
260 DATA 17487,18478,18765,18176,0,6981,16722,19265,20047,18756,8265,18720
270 DATA 10322,17750,17742,18245,8271,17952,17487,18473,3338,22089,17473,21280
280 DATA 18766,17993,20041,21569,21280,20559,21050,8266,11853,11852,16730,20237
290 DATA 2570,20565,19539,16698,3338,17969,8272,16722,16672,22089,17473,21280
300 DATA 18766,17993,20041,21569,21261,2630,12832,20545,21057,8266,21829,18255
310 DATA 8270,20306,19777,19483,26112,0,2,9740,23068,12334,6154,6144,12592
```

SPECTRUM

1943

Dans un an...je débarque.

```
10 REM TOUT A L'INFINI POUR 1943
20 REM VERSION SPECTRUM
30 BORDER 0:PAPER 0:INK 7:CLS
40 CLEAR 24999:POKE 23658,8
50 LOAD""SCREEN$
60 LOAD""CODE
70 FOR I=1 TO 3:READ A,B:POKE A,B:NEXT
90 READ C,D:RANDOMIZE USR C
100 DATA 48721,201,53114,0,53158,0,25593,37
```



AFTER BURNER

C'est cuit..!

```
1 REM Invulnérabilité pour AFTERBURNER
2 REM Version cassette.
1Ø DATA 165,5,137,257,174,229,138,258,182,257
2Ø DATA 15Ø,257,2Ø5,213,254,235,258,213,25Ø,174
3Ø DATA 81,146,23Ø,26Ø,174,78,146,231,26Ø,174
4Ø DATA 6,146,232,26Ø,174,58,138,6,167,6
5Ø DATA 165,6,174,6,37,191,26Ø,174,5,37
6Ø DATA 194,26Ø,174,5,37,218,26Ø,174,81,146
7Ø DATA 225,7,174,96,146,226,7,174,6,146
8Ø DATA 227,7,81,5,234,165,176,94,85,8
9Ø DATA 158,85,8,141,213,252,174,37,146,23Ø
1ØØ DATA 8,174,127,146,231,8,174,6,146,232
11Ø DATA 8,174,213,81,236,7,174,37,146,254
12Ø DATA 198,174,148,146,255,198,174,6,146,256
13Ø DATA 198,169,259,158,73,1Ø,1Ø1,174,178,146
14Ø DATA 52,14,174,146,146,53,14,174,234,146
15Ø DATA 54,14,174,27,146,55,14,1Ø1,79,73,88
16Ø FOR A=272 TO 422: READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT A
17Ø IF C<>21Ø48 THEN PRINT "Erreur ...": END
18Ø INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
19Ø SYS 272
```

AMSTRAD

THE MUNSTERS

Daniel & Daniel

```
1 REM TOUT A L'INFINI SUR MUNSTERS VERSION
2 REM AMSTRAD CASSETTE de Patrick FUNARO
1Ø B=Ø:FOR I=&8Ø TO &A1:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 2319 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø POKE &96,&C9:POKE &9B,&C9:CALL &BD37
4Ø MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4ØØØ:CALL &8Ø
5Ø DATA 243,33,Ø,64,17,Ø,1,1,Ø,2
6Ø DATA 237,176,33,149,Ø,34,5,1,195,Ø
7Ø DATA 1,62,33,5Ø,221,3Ø,62,33,5Ø,226
8Ø DATA 3Ø,195,132,3,Ø,74,79,89
```

SPECTRUM

DARK FUSION

```
1 REM Vies et énergie illimitées
2 REM pour DARK FUSION
1Ø DATA 38,181,136,39,138,133
2Ø DATA 39,142,133,2ØØ,5,133,18Ø,55,237
3Ø DATA 2Ø1,67,172,55,157,216,2ØØ,5,137
4Ø PAPER Ø: INK 7: BORDER Ø: CLEAR 28ØØØ
5Ø POKE 28ØØØ: POKE 23658,8
6Ø FOR A=337ØØ TO 33723: READ B: POKE A,B-5
7Ø NEXT A: POKE 33715,Ø: POKE 3372Ø,Ø
8Ø PRINT "Insérez la cassette ... ": PAUSE Ø
9Ø INK Ø: POKE 23624,Ø: CLEAR
1ØØ LOAD ""CODE 32768: RANDOMIZE USR 337ØØ
```

AMSTRAD

TANK

Chenille comprend rien.

```
1Ø REM Vies infinies pour TANK
2Ø REM Version Cassette de Patrick FUNARO
3Ø MODE 1:MEMORY &37CØ
4Ø LOAD"!
5Ø POKE &37F5,&C3:POKE &37F6,&36:POKE &37F7,&13
6Ø FOR I=&1336 TO &13AA
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT I
9Ø IF B<>11575 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
1ØØ POKE &13A4,Ø:CALL &1343
11Ø DATA 78,Ø,243,241,2Ø1,33,255
12Ø DATA 171,17,64,Ø,195,193,55
13Ø DATA 62,185,5Ø,11,185,62,46
14Ø DATA 5Ø,14,185,33,Ø,185,17
15Ø DATA Ø,89,1,3,3,237,176
16Ø DATA 62,89,5Ø,71,89,5Ø,75
17Ø DATA 89,5Ø,83,89,5Ø,1Ø3,89
18Ø DATA 62,2Ø1,5Ø,122,89,2Ø5,46
19Ø DATA 89,221,33,217,187,17,222
2ØØ DATA Ø,2Ø5,1Ø3,187,62,96,5Ø
21Ø DATA 181,188,62,5Ø,182,188,62
22Ø DATA 175,5Ø,127,188,33,158,19
23Ø DATA 17,96,191,1,32,Ø,237
24Ø DATA 176,195,3,188,62,3,5Ø
25Ø DATA 166,96,62,61,5Ø,217,99
26Ø DATA 195,Ø,128
```



AMSTRAD

SAMOURAI WARRIOR

Un soft qu'on va pas saké!

```
1Ø REM Energie infinie sur SAMURAI WARRIOR version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9ØØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3595 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,22,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,1E,ØØ,53,ØE,41
1ØØ DATA 21,ØØ,Ø1,DF,29,AØ,AF,32,CC,Ø1,3E,BF,32,CD,Ø1,C3
11Ø DATA ØØ,Ø1,AF,32,Ø8,17,C3,86,Ø5,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



BLOOD BROTHERS

Pour COMMODORE 100%

```
1 REM Vies infinies pour BLOOD BROTHERS
1Ø B=Ø:FOR I=592 TO 619:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 3Ø18 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø SYS 592
4Ø DATA 32,86,245,169,96,141,215,2,169,2
5Ø DATA 141,216,2,76,167,2,169,234,141,129
6Ø DATA 1Ø3,141,9,1Ø3,76,133,19,Ø,Ø,Ø
7Ø DATA Ø,74,79,89
```

AMSTRAD

INDIANA JONES

Le surnom de ce soft? IGNARE...
Parce que INDIANA JONES sait rien!

```
1Ø REM Vies infinies et invulnérabilité pour Indiana Jones
2Ø REM Version cassette par Patrick FUNARO
3Ø TEST1=Ø:TEST2=1:ON ERROR GOTO 8Ø
4Ø MODE 2:MEMORY 35999:CLS:PRINT "Tout travail apporte récompense, Patience !!!":ADRS=39884:DAT=25Ø
5Ø FOR LIGNE=1 TO 5Ø:FIN=23: IF LIGNE=9Ø THEN FIN=22
6Ø FOR COLONE=1 TO FIN:READ DONNE:POKE ADRS,DONNE:TEST1=TEST1+DONNE:ADRS=ADRS+1:NEXT COLONE
7Ø READ TEST2
8Ø IF TEST2<>TEST1 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS A LA LIGNE";DAT:END
9Ø PRINT "Ligne";DAT;"correcte.": TEST1=Ø:DAT=DAT+1Ø:NEXT LIGNE: POKE &9C16,&3A:POKE &9C25,&C9
1ØØ POKE &9C1B,&3A:MODE 1:PRINT "Inserez votre original":CALL &BB18:LOAD"!",36ØØØ:CALL &9CC5
25Ø DATA 4Ø,13,221,225,33,1,159,34,8,158,6,3,195,89,157,229,33,248,167,17,Ø,164,1,22Ø1
26Ø DATA 122,Ø,237,176,62,195,18,19,235,115,35,114,33,193,255,17,248,167,1,32,Ø,237,176,2687
27Ø DATA 33,251,167,34,115,168,62,195,5Ø,35,169,33,12,168,34,36,169,225,2Ø1,195,Ø,164,62,2578
28Ø DATA 5,5Ø,22,153,175,5Ø,1Ø9,152,62,2Ø1,5Ø,11,152,195,Ø,125,58,14,19Ø,167,192,62,5,22ØØ
29Ø DATA 5Ø,14,19Ø,167,2Ø1,33,2Ø4,155,17,128,255,1,97,Ø,237,176,33,48,24,34,65,156,195,248Ø
3ØØ DATA 91,158,128,255,Ø,Ø,14,Ø,73,156,217,252,217,252,217,252,217,252,24,Ø,Ø,91,Ø,2866
31Ø DATA Ø,46,158,2Ø8,112,Ø,Ø,Ø,64,Ø,Ø,11,11,15,15,6,6,26,26,Ø,Ø,2,2,7Ø8
32Ø DATA 8,8,1Ø,1Ø,12,12,14,14,16,16,18,18,22,22,1,24,16,11,243,49,179,154,49,926
33Ø DATA 248,191,42,52,Ø,34,193,156,42,54,Ø,34,195,156,42,56,Ø,217,175,33,Ø,Ø,1,1921
34Ø DATA 63,156,93,84,19,119,237,176,33,96,16Ø,1,16Ø,95,93,84,19,119,237,176,217,1,137,2575
35Ø DATA 127,237,73,124,23Ø,63,87,93,33,197,156,14,255,213,2Ø1,33,Ø,Ø,Ø,243,42,193,156,277Ø
36Ø DATA 237,91,195,156,2Ø5,13,189,243,49,179,154,62,1,2Ø5,14,188,62,Ø,2Ø5,144,187,62,1,2842
37Ø DATA 2Ø5,15Ø,187,6,Ø,14,Ø,2Ø5,56,188,33,95,156,175,7Ø,35,78,35,245,229,2Ø5,5Ø,188,26Ø5
38Ø DATA 225,241,6Ø,254,16,32,24Ø,2Ø5,45,156,221,33,179,154,33,Ø,192,6,199,221,117,Ø,221,3Ø5Ø
39Ø DATA 35,221,116,Ø,221,35,124,198,8,1Ø3,48,4,17,8Ø,192,25,16,234,49,179,154,62,16,2137
4ØØ DATA 6,246,237,121,38,5Ø,6,156,62,22,2Ø5,253,157,48,245,62,198,184,48,24Ø,37,32,239,2892
41Ø DATA 6,2Ø1,2Ø5,1,158,48,23Ø,12Ø,254,212,48,244,2Ø5,1,158,48,22Ø,Ø,221,33,93,156,17,2879
42Ø DATA 2,Ø,237,95,6,18,46,1,12Ø,6,215,2Ø5,253,157,21Ø,99,158,62,231,184,2Ø3,21,62,2591
43Ø DATA Ø,Ø,62,21,21Ø,92,157,58,92,156,133,5Ø,92,156,1Ø1,58,191,159,17Ø,171,221,172,221,2743
44Ø DATA 173,173,221,119,Ø,6,9,2Ø3,99,4Ø,13,58,191,159,198,171,131,146,5Ø,191,159,5,5,252Ø
45Ø DATA 5,58,191,159,198,249,5Ø,191,159,221,35,27,122,179,194,89,157,195,19Ø,157,17,235,157,3235
46Ø DATA 237,83,17Ø,157,129,6,1,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,24,155,42,93,156,17,132,45,237,82,2922
47Ø DATA 194,99,158,33,217,157,34,17Ø,157,221,225,17,8Ø,Ø,6,1,195,89,157,2Ø9,122,179,2Ø2,2922
48Ø DATA 172,157,213,221,225,19,17,8Ø,Ø,6,3,195,89,157,2Ø9,122,179,195,128,255,33,1,159,2835
49Ø DATA 34,8,158,35,6,3,195,89,157,2Ø5,17,158,2Ø8,195,4,158,123,23Ø,7,2Ø2,1Ø,158,62,2422
5ØØ DATA Ø,195,15,158,62,19,61,32,253,167,4,2ØØ,62,245,219,255,31,2ØØ,169,23Ø,64,4Ø,243,2924
51Ø DATA 121,47,79,62,Ø,Ø,Ø,195,44,158,55,2Ø1,124,33,91,156,134,35,19Ø,194,99,158,33,22Ø9
52Ø DATA 127,156,17,128,156,1,194,1,54,Ø,237,176,175,6,246,237,121,1,141,127,33,87,174,2595
53Ø DATA 17,Ø,125,217,225,49,248,191,229,251,2Ø1,251,6,1Ø,118,16,253,243,2Ø1,33,1Ø1,158,175,3318
54Ø DATA 119,43,124,181,194,1Ø2,158,33,23Ø,158,175,119,35,124,181,32,249,175,6,246,237,121,3Ø,3Ø72
55Ø DATA 255,62,7,14,59,2Ø5,2ØØ,158,62,5,14,1Ø,2Ø5,2ØØ,158,62,1Ø,14,15,2Ø5,2ØØ,158,1,2279
56Ø DATA 226,4,2Ø5,194,158,62,5,14,5,2Ø5,2ØØ,158,62,1Ø,14,15,2Ø5,2ØØ,158,1,196,9,2Ø5,2511
57Ø DATA 194,158,29,32,213,33,189,158,17,Ø,Ø,1,5,Ø,237,176,199,1,137,127,237,73,11,2227
58Ø DATA 12Ø,177,32,251,2Ø1,6,244,237,121,6,246,237,12Ø,246,192,237,121,23Ø,63,237,121,6,244,3695
59Ø DATA 237,73,6,246,79,246,128,237,121,237,73,2Ø1,217,5,194,53,159,19,19,Ø,Ø,123,254,2927
6ØØ DATA 172,32,24,33,1ØØ,159,34,2,158,35,217,62,15,195,17,158,217,33,23Ø,158,34,2,158,2245
61Ø DATA 3Ø,166,24,2,237,95,22,7,41,123,214,166,167,31,79,6,Ø,33,188,159,9,126,1,1926
62Ø DATA 192,159,135,111,38,Ø,9,31,79,62,8Ø,145,79,6,5,122,22,196,217,195,17,158,12Ø,2178
63Ø DATA 5Ø,87,159,6,2,126,18,19,35,126,18,27,122,198,8,87,35,13,32,7,33,192,159,1559
64Ø DATA 16,236,24,5,2ØØ,16,231,24,Ø,6,Ø,62,3,2Ø3,1Ø1,62,3,62,3,217,195,17,158,1844
65Ø DATA 217,33,188,159,6,2,126,23Ø,7,4Ø,3,53,24,5,3Ø,32,22,64,61,35,16,24Ø,6,1599
66Ø DATA 3,28,62,8,53,242,151,159,62,5,54,79,28,43,53,242,151,159,62,2,54,79,43,1822
67Ø DATA 53,38,Ø,46,224,33,4,158,34,2,158,217,195,17,158,4Ø,67,41,32,49,57,56,55,1734
68Ø DATA 32,65,8Ø,8Ø,76,69,66,89,32,65,83,83,79,67,73,65,84,69,83,4Ø,32,33,11Ø,1555
69Ø DATA 119,2Ø4,2Ø4,1Ø2,2Ø4,238,221,1Ø2,238,1Ø2,2Ø4,1Ø2,119,2Ø4,Ø,Ø,17,136,51,136,17,136,17,2873
7ØØ DATA 136,17,136,17,136,119,238,Ø,Ø,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,Ø,1Ø2,51,2Ø4,1Ø2,Ø,1Ø2,1Ø2,119,238,2278
71Ø DATA Ø,Ø,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,Ø,1Ø2,17,2Ø4,Ø,1Ø2,1Ø2,1Ø2,51,2Ø4,Ø,Ø,17,2Ø4,51,2Ø4,1Ø2,1921
72Ø DATA 2Ø4,2Ø4,2Ø4,255,238,Ø,2Ø4,17,238,Ø,Ø,119,238,1Ø2,34,1Ø2,Ø,119,2Ø4,Ø,1Ø2,1Ø2,1Ø2,2788
73Ø DATA 51,2Ø4,Ø,Ø,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,1Ø2,Ø,119,2Ø4,1Ø2,1Ø2,1Ø2,1Ø2,51,2Ø4,Ø,Ø,119,238,1Ø2,2261
74Ø DATA 1Ø2,Ø,1Ø2,Ø,2Ø4,17,136,17,136,17,136,Ø,Ø,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,1Ø2,1Ø2,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,1989
75Ø DATA 1Ø2,1Ø2,51,2Ø4,Ø,Ø,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,1Ø2,1Ø2,51,238,Ø,1Ø2,1Ø2,1Ø2,51,2Ø4,139,Ø,2111
```

BAAL

Symboles :



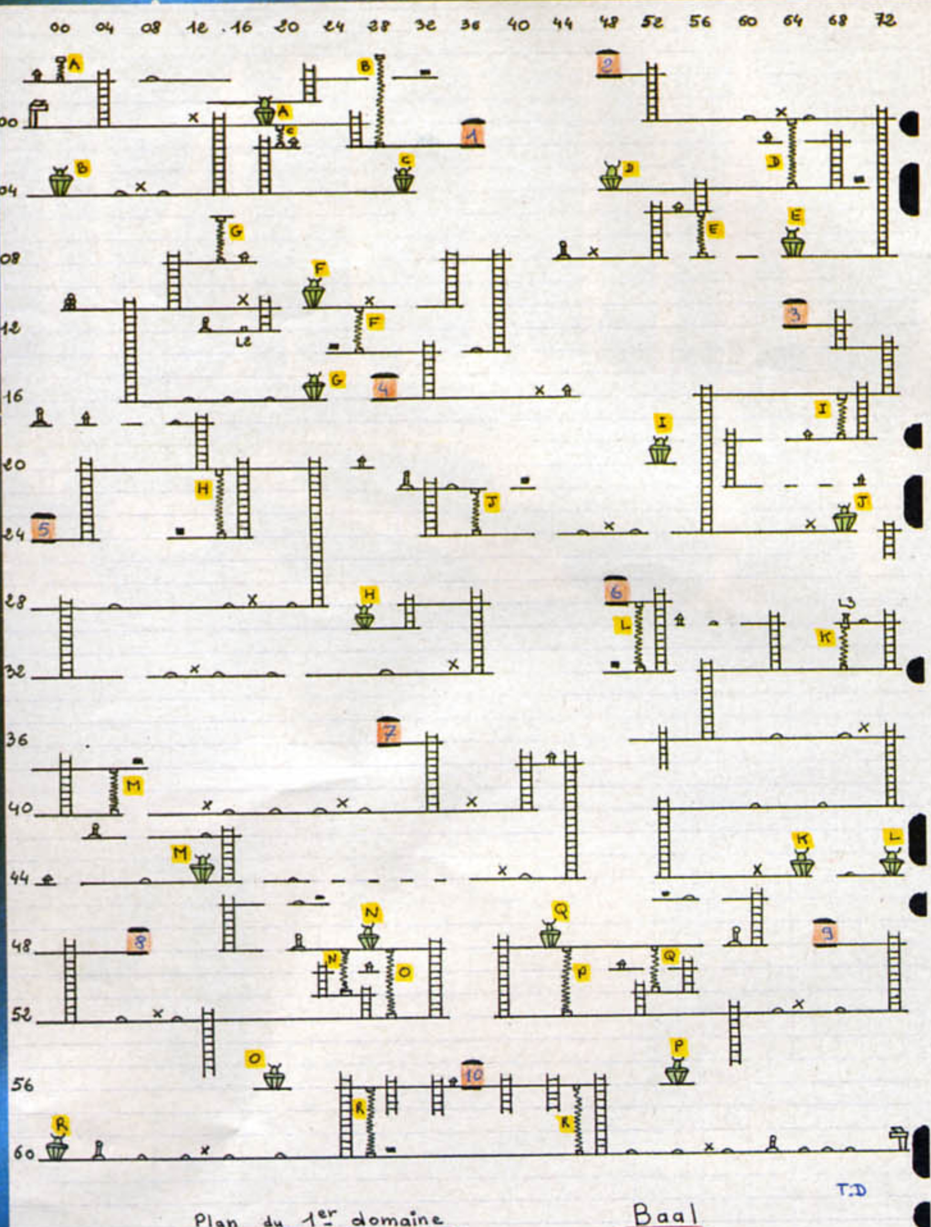
- Mine
- Ennemi
- Elément (il faut 10 éléments pour passer du premier au second domaine)
- Dispenseur de recharge de roquettes
- Cartouche laser "2"
- Cartouche laser "3"
- Cartouche laser "4"
- Recharge électrolite
- Générateur de laser
- Transporteur (ré-intégrateur)
- Téléporteur à roquette
- Transporteur (désintégrateur)

Solution du 1er domaine de BAAL : abréviation

AD - aller vers la droite
AG - aller vers la gauche
DE - descendre à l'échelle
MO - monter à l'échelle
GEX - détruire le générateurX

MT - monter dans le téléporteur
DT - descendre du téléporteur
RPR - prendre la recharge de roquette
PRE - prendre élément
RE - se recharger en électrolite

1er échafaudage : AD, DE, AG, GEB, AD, GEC, AG, MO, PRR, DE, AG, MO, AG, MO, AD, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, DE, AD, MT.
2e échafaudage : DT, AD, DE, AD, DE, AG, GEE, AG, RE, AD, MO, AD, PRR, AD, MO, AG, GED, AD, PRE, AG, DE, AG, DE, AD, MO, AG, MO, AG, MT.
3e échafaudage : DT, AD, DE, AD, DE, AG, DE, AD, GEJ, AG, AG, MO, AG, RE, AD, PRE, AG, DE, AD, MO, GEI, MO, AD, DE, AG, PRE, AD, MO, AD, MO, AG, MO, AG, MT.
4e échafaudage : DT, AD, PRR, AG, MO, AD, MO, AG, DE, AG, GEF, AG, DE, AG, PRL2, RE, AD, MO, AD, MO, AD, DE, AG, PRR, AD, DE, AG, MT.
5e échafaudage : DT, AD, MO, AD, MO, AG, PRR, AG, RE, AD, DE, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, DE, AG, GEH, AD, MO, AD, DE, AG, MO, AD, MO, AG, DE, AG, PRE, AD, MO, AG, DE, AG, MT.
6e échafaudage : DT, AD, DE, AD, MO, AG, PRR, AD, DE, AG, DE, AD, DE, AG, DE, AD, GEK, AD, GEL, AG, MO, AD, MO, AG, MO, AD, MO, AG, MO, AD, MO, AG, PRL3, AD, DE, AG, PRE, AD, MO, AG, MT.
7e échafaudage : DT, AD, DE, AD, MO, AD, PRR, DE, AG, GEM, AD, MO, AG, RE, AD, DE, AD, MO, AG, DE, AG, AG, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, MO, AG, MT.
8e échafaudage : DT, AG, DE, AD, DE, GEO, MO, AD, MO, AG, GEN, AG, RE, AG, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, DE, AG, MO, AG, MO, AD, PRR, AG, DE, AD, PRR, AG, DE, AD, DE, AG, MO, AD, MT.
9e échafaudage : DT, AD, DE, AG, DE, GEP, MO, AG, MO, AD, GEQ, AD, RE, AD, MO, AG, PRE, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AD, MO, AG, PRR, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, MT.
10e échafaudage : et derner (enfin!!) : DT, AG, AG, AG, DE, GER, AD, RE, AD, PRE, AD et monter dans le transporteur.



MILLENNIUM 2.2







La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

4x4 OFF ROAD RACING

Vies infinies : rechercher les octets 21 A4 1C 35 F2 et les remplacer par 21 A4 1C ØØ F2

POKE &2D3C,Ø
(Patrice MAUBERT)

SPITTING IMAGE

Energie infinie : remplacer DC 5B 36 3E ØØ D8 et les remplacer par ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ

POKE &35FC,Ø
POKE &35FD,Ø
POKE &35FE,Ø
POKE &36Ø1,Ø

et rechercher Ø1 A3 35 21 A4 et les remplacer par C9 A3 35 21 A4

POKE &3514,&C9
(Patrice MAUBERT)

CRAZY CARS II

* Version buggée :
Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 39, secteur ØØ, a &Ø37C, remplacer 35 par ØØ
ou rechercher les octets CØ 42 3E Ø5 35 et les remplacer par CØ 42 3E Ø5 ØØ

POKE &57C8,Ø

Pour avoir du bonus infini :
Piste 39, secteur ØØ, a &Ø32Ø, remplacer 35 par ØØ
ou rechercher les octets Ø6 35 F2 8B 58 et les remplacer par Ø6 ØØ F2 8B 58

POKE &588Ø,Ø

* Version non buggee :
Pour avoir du temps infini :
Piste 39, secteur ØØ, a &Ø34C, remplacer 35 par ØØ
ou rechercher les octets CØ 42 3E Ø5 35 et les remplacer par CØ 42 3E Ø5 ØØ

POKE &5828,Ø

Pour avoir du bonus infini :
Piste 39, secteur ØØ, a &Ø2FØ, remplacer 35 par ØØ
ou rechercher les octets Ø6 35 F2 8B 58 et les remplacer par Ø6 ØØ F2 8B 58
POKE &58EØ,Ø
(Patrice MAUBERT)

TYPHOON

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 9, secteur Ø2, a &Ø76, remplacer 35 par ØØ
ou rechercher les octets 21 E3 B1 35 AF et les remplacer par 21 E3 B1 ØØ AF

POKE &BØ76,Ø

et Piste 9, secteur Ø2, a &128, remplacer 35 par ØØ
ou rechercher les octets 21 E3 B1 35 C3 et les remplacer par 21 E3 B1 ØØ C3

POKE &B128,Ø
(Patrice MAUBERT)

AMIGA

BONE CRUNCHER

Bone Cruncher : Voici tous les codes des tableaux du jeu :

1) Golemstench
2) Morphicle
3) Golemkiller
4) Scarab
5) Web of Death
6) Monster Party
7) Cave of Doom
8) Under Ground
9) Death Chamber
1Ø) Golemscave
11) Hurnscurt
12) Slime Hole
13) Blood Smell
14) Bone Powder
15) Nightmar
19) Liquidation
2Ø) Megamaze
21) Statagem
22) Stratosphère.

(Jean-Michel PAU).

KING OF BARBARIANS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire :
L SPACE 3ØØØØ. Puis mettre 4E714E71 en 32344 puis faire :
S SPACE 3ØØØØ 3777E.
(Pierre BOUTAVANT)

EVIL DAWN

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire :
L SPACE 3ØØØØ. Puis mettre 4E714E71 en 32344 puis faire :
S SPACE 3ØØØØ 37A4Ø.
(Pierre BOUTAVANT)

HUEY

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire :
L SPACE 3ØØØØ. Puis mettre 4E714E71 en 31986 puis faire :
S SPACE 3ØØØØ 37858.
(Pierre BOUTAVANT)

ALERT

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex:MONITOR-C) et faire :
L SPACE 3ØØØØ. Puis mettre 4E714E71 en 31866 puis faire :
S SPACE 3ØØØØ 379Ø8.
(Pierre BOUTAVANT)

AUSTRALO PITICUS

Pour avoir des bottes et une épée plus puissante, ainsi que plus d'énergie, il vous suffit d'appuyer sur la touche help. (Etienne JANEL).

SOLDIER OF LIGHT

Pour avoir 255 vies (nettement suivant). Prendre C-MONITOR charger SOLDIER en faisant L SOLDIER 4ØØØØ puis éditez l'adresse l'adresse 42F4E en faisant E SOLDIER 4ØØØØ 54CØ4 et hop, le tour est joué.

On peut aussi le faire avec SMARTDISK en SECTOR EDITOR en cherchant sur tout le disk E7CA3D7CØØØ5ØE et remplacer le Ø5 par FF puis faire dans le premier menu SECTOR WRITE en recalculant le CHECKSUM. Maintenant plus de blèmes pour finir le jeu. (Damien RIALLAND)

ATARI

CRAZY CARS

Voilà une des meilleures et plus simple façon de finir le jeu en un clin d'oeil : dans le directory de la disquette, il y a un dossier "ROADS" qui contient plusieurs fichiers (R1, R2. . .).Sachant que chaque fichier est une route différente (pas le décor, seulement la route); vous les remplacez tous par celui de votre choix (ex : vous les remplacez tous par R1), et à vous la victoire! (Alexandre MINANGOY).

CUSTODIAN

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets ØØ ØØ 36 18 23 FC ØØ ØØ Ø3 E8 ØØ ØØ et les remplacer par ØØ ØØ 36 18 23 FC 3B 9A. Et rechercher encore les octets FA ØF Ø4 3Ø FC ØØ ØØ et les remplacer par FA ØF Ø4 3Ø FC FF FF. (Freddy NATALY).

FUSION

Pour avoir des options supplémentaires, il vous suffit de faire une partie, et de faire un score même petit (6ØØ points), et d'inscrire comme nom "THE BAD". Puis recommencer une partie et maintenant voici les touches d'options supplémentaires :
B = Arme supplémentaire
E = Accés aux levels
H = 5Ø ou 6ØHz
P = Pause
T = Boules
(Frédéric MILLET)

DUNGEON MASTER

Un petit truc sympa, lorsque vous arrivez au dernier niveau en prenant la gem, retournez

vous et lancez-la, sans vous déplacer avec jusqu'au milieu de la salle ainsi vous pourrez tranquillement aller à tous les niveaux sans que vous soyez bloqué aux deux derniers niveaux. (Franck CHANCEREL).

PLATOON

Une fois le jeu chargé, tapez HUMBURGER-HILL (le signe "-" est le moins du pavé numérique). Vous pouvez maintenant utiliser les touches F1 et F4 pour avancer dans la jungle. Utilisez F5 ou F6 pour allumer ou éteindre un bouclier. Quand vous avancez assurez-vous que le bouclier est éteind, avant d'entrer dans une trappe.

TOTAL ECLIPSE

Vous devez examiner l'avion avec beaucoup d'intérêt. Vous pouvez bouger plus rapidement en poussant le Joystick en avant tout en appuyant sur Fire. Faire donc un plan des pyramides en utilisant des pièces avec 24 de hauteur et de 36 ensemble et 48 et 60. Rappelez-vous que les pyramide on 4 faces. Dans la partie Ilusion, utilisez les noms des secteurs pour la cartographie.

SPECTRUM

DRAGON NINJA

Pour avoir des vies infinies :
POKE 43299,Ø
POKE 38682,Ø

Pour avoir du temps infini
POKE 38683,Ø
(Emmanuel DELEYE).

PAC MANIA

Pour avoir des vies infinies :
POKE 35141,Ø
(Emmanuel DELEYE).

SAVAGE I

Pour avoir des vies infinies :
POKE 39313,Ø
POKE 57520,Ø
POKE 58601,Ø
(Emmanuel DELEYE).

MAD MIX GAME

Pour ne pas avoir d'ennemi : faire lire la basic avec MERGE puis entrer le POKE suivant :

16 POKE 23797,195
21 POKE 33421,Ø : RANDOMIZE USR 23800

COMMODORE

I BALL

Pour avoir les vies et le temps infinis
POKE 21916,234
POKE 20669,234
POKE 20670,234
SYS 27933

MENACE

Pour avoir tout à l'infini:
POKE 8980,234
POKE 8981,234
POKE 8228,Ø
POKE 8243,Ø
POKE 8261,Ø
SYS 2080

BREAKTHRU

Pour avoir les vies infinies:
POKE 6602,234
POKE 6605,234

ENTOMBED

Ce Poke magique rend le jeu beaucoup, mais alors beaucoup plus facile!

POKE 27871,96
SYS 2560

ZAK MAC KRACKEN

6ème et dernière partie de la solution :

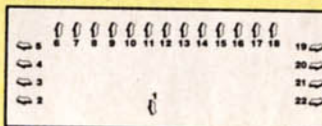
Sélectionner un pays proche de Miami sur la carte. Enlever entièrement la combinaison spatiale. Aller à Miami et acheter un billet pour le triangle des Bermudes. Une fois dans les airs: Utiliser le parachute. Vous tombez dans l'océan (grâce au coussin on peut rester dans l'eau pendant une heure). Utiliser le kazoo (pour appeler un dauphin). Utiliser le cristal bleu sur le dauphin. Rapidement aller chercher sous l'eau la dernière partie du système cachée derrière les algues (il y a plusieurs algues il faut trouver la bonne). Puis revenir à Zak pour lui donner le objet brillant. Changer de personnage Zak. Utiliser le yellow crystal. Sélectionner l'Egypte sur la carte. Changer de personnage : Annie. Aller en Egypte. En Egypte: entrer dans la pyramide. Aller dans la salle du sarcophage. Monter l'escalier. Tirer l'interrupteur qui ferme la trappe de l'escalier. Positionner Annie devant l'un des deux interrupteurs principaux. Tirer le l'interrupteur. Changer de personnage : Zak. Assembler le système sur le socle dans cet ordre: 1- objet brillant. 2- candélabre. 3- cristal jaune, cristal bleu, cristal blanc. Aller ensuite au 2ème interrupteur. Tirer l'interrupteur. Et Zak Mac KRACKEN est finiiii.... (Philippe THESLER et Marc VOGEL)

TARGHAN

UN BON DEBUT:
Aller à gauche - prendre shuriken - lire parchemin - droite - passer au dessus du puits - droite - tuer femme avec shuriken - droite - aller jusqu'à salle avec créature volante et repartir à gauche avec elle.
Deuxième partie dans notre

MAN HUNTER

4ème partie de la solution :
Normalement, l'homme du milieu s'est mis à clignoter à la place du premier, vous allez maintenant le traquer. Dans la scène suivante, votre TRACKER se dirige vers au "VENDO DELI" ou un second homme le rejoint, fermez le MAD et allez-y. Entrez dans le magasin et lisez les notes sur les panneaux de gauche. Branchez le MAD en mode TRACKER et retenez bien le chemin qu'empruntent les deux hommes dans le "PARK". Une fois le signal interrompu, rendez-vous au CENTRAL PARK. Regardez la pancarte "DANGER LAND MINES, DO NOT ENTER". Il vous faut suivre le même chemin que les deux hommes. Il y a 22 directions possibles à chaque écran.
Notation :



13 verticales : 13V
4 horizontales à gauche : 4HG
4 horizontales à droite : 4HD
1 de retour : 1R

Voici le chemin à prendre: la deuxième horizontale à droite en partant de la gauche (20), la quatrième verticale en partant de la gauche (9), la première horizontale à droite en partant du haut (19), la deuxième verticale en partant de la gauche (7), la deuxième verticale en partant de la droite (17), retournez sur vos pas (1), la troisième verticale en partant de la gauche (8), la première horizontale à droite en partant du haut (19), la deuxième verticale en partant de la gauche (7). Vous arrivez devant un cadavre qui a marqué "COOL" avec son sang. Regardez les notes à terre et retenez le nom H.OSBORNE. Revenez sur vos pas trois fois et allez au 17. Prenez la quatrième à gauche en partant du bas (5). Prenez le pied de biche. Branchez le MAD en mode INFO et entrez le nom HARVEY OSBORNE. Pressez F3 et rendez vous chez lui (150v. 82 nd). Regardez les tiroirs de droite et prenez la clef. Ouvrez la porte en face de vous et regardez le cadavre pendu. Branchez le MAD en mode INFO et entrez le nom ANNA OSBORNE. Branchez le MAD en mode TRACKER et suivez maintenant le troisième TRACKER en retenant bien l'itinireraire qu'il emprunte dans le musée. Allez au musée et une fois devant, prenez à droite. Utilisez la clef pour ouvrir la porte. Ensuite faites le même chemin qu'a fait le TRACKER en utilisant les 13 cartes pour ouvrir les portes. Aller à gauche. Monter l'escalier. Ouvrir la porte de gauche. Ouvrir les deux autres portes. Avancer. Ouvrir la porte. Prendre l'escalier. Ouvrir la porte d'en face. Avancer.
(J.M. JilNESTET)

Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

CONTACT

80 N°2002032
Amiga; éch. et vds. softs. (Aide débutants sur Amiga). Ch. contacts. (Rép. ass.). Ecrire à JACE. 28 R. Allou. 80450 CAMON.

VENTE

45 N°2002009
Vds. A500 + A1081 + Joys. + ble. de rangt. + nbrx. DK. (Révisé en 03/89). Contacter Christian. Tel.: 38.75.07.73.

AMSTRAD

ACHAT

52 N°2001992
Pacmanienne en détresse, rech. la Pac-Disq. de Pacman. (le 1er). (Prix raisonnable). Merci. Ecrire à DUFOULON Aurélie. Luzy S/Marne. 52000 CHAUMONT. Bisous!

CONTACT

33 N°2002002
Ech. jx. sur DK. Poss. quelques softs : After Burner, Netherworld, ATV Simulator. Ecrire au Cracker solitaire. 11 R. Oscar Balaresque. 33200 BORDEAUX.

48 N°2002006
Ech. ou vds. jx. pour CPC 6128 : (C. Cars 2, Iss, Led Storm, 4X4 Off, Road...). Rech. lect. 5" 1/4. Faire offre à VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST AMANS. Tel.: (16).66.47.37.84.

59 N°2002033
Ch. contact CPC 464 K7. Poss. softs. Env. liste. Rech. K7 assembleur, Macadam, Bumper, Asphalt, le Pacte, Xeno etc... Ech. sérieux et rapide. Ecrire à MANTEL Michel. 32 R. Prosper Franck. 32 R. Prosper Franck. 59160 LOMME.

60 N°2002005
Ch. contact sérieux; (rech. surtout Emmanuelle), sur DK. Poss. : Robocop, Prédator, 1943, Wec le Mans, A. Ranger et autre softs. Env. vos listes à KERLEAUX Loïc. 590 R. de Liancourt. 60600 CLERMONT.

62 N°2001999
Urgent! Rech. pour Drive 5" 1/4 Vortex F1XRS, inverse de Drive et face, (plan d'1 montage accepté). Ecrire à Mr. MARCHAL Bernard. Brevillers. 62140 HESDIN. Ou Tel.: (16).21.86.91.88.

75 N°2002082
Vds. DK 3" : (140 F les 10). (Rég. Paris uniquement). Contacter David. Tel.: 47.04.21.58. (entre 20h. et 22h.).

77 N°2001997
Vds. ou éch. soft sur CPC. Poss. : C. Cars 2, HKM, The Deep, Barbarian 2, Blasteroïd, etc... Contacter GUERBERT Eric. 8 R. de la Clairière. 77380 COMBS-LA-VILLE. Tel.: 60.60.82.00. (ap. 18h.). A bientôt!

93 N°2001979
Ech. Softs sur 6128 : D. Ninja, Spitting Image, Wec le Mans, Netherworld, A. Burner, Archon, etc... Rech. Barbarian 2. LELOUP Vincent. 36 Av. Parmentier. 93600 AULNAY S/BOIS. Tel.: 48.66.56.25.

95 N°2002003
Ech. CPC 664 mono. + filtre + turbo + log. (nbrx. softs) + K7 (nbrx. softs) + util. + livres, clef pour CPC, intelli., artifi., etc... (t.b.e.); contre C64/128 complet ou Apple 2ec. Tel.: 39.83.18.76.

VENTE

03 N°2002014
Vds. CPC 464 + man. + Joys. + divers jx. + divers progs. écrit. Prix : 1700 F. Contacter Joël. Tel.: (16).70.07.79.05. Urgent! Merci à tous!

13 N°2002024
Vds. jx. 3", avec ble. = code notice. : C. Cars 2, After Burner, D. Ninja. (Prix à déb.). (Rép. ass.). Demander Sébastien. Tel.: 42.20.66.32.

30 N°2002023
Vds. CPC 664 mono. + adapt. péritel MP2F + 2 Joys. + dbleur. + nbrx. DK. (Vente séparée possible). Valeur : 6300 F. Cédé à : 2700 F. (Prix à déb.). Contacter Yasid. Tel.: (16).66.78.72.39. (ap. 19h.).

43 N°2002027
Affaire! Vds. lect. de D7 DD1 interface, (neuf, 2 mois). 1300 + (orig.) K7 + DK softs. (Prix à déb.). Tel.: 71.08.50.93. (ap. 19h.). Urgent!

45 N°2001993
Vds. CPC 464 mono. + nbrx. jx. K7 + DDI1 + nbrx. jx. DK + autoformation 6128 + disq. de nettoyage. Vendu : 2500 F. Contacter GERINGER Jean. Tel.: 38.34.84.51. (ap. 18h.).

59 N°2001991
Vds. nbrx. jx. (DK et K7); ou util., (à bas prix). Contacter MERCIER Benoit. 75 R. Lerusle. 59150 WATTRELOS. (Rép. ass.).

62 N°2002000
Vds. jx., util., éduct., -x- 6128. Soft 3". : Burner, Wolf, Ninja, Cybernoïd 2, Batman 2, Genus 2, etc... + nbrx. jx. Env. liste. Ecrire à SAINTY Willy. 178 Chardonnerets. 62155 MERLIMONT. Merci!

67 N°2002001
Vds. pour Amstrad 6128/664/464 disc. : Op. Wolf, C. Cars 2. Prix : 180 F. (orig.). Demander Stéphane. Tel.: (16).88.81.97.17. (H.R.).

75 N°2002019
Vds. Amstrad CPC 6128 coul. (t.b.e.). + Synthe Vocal + crayon opt. + lect. K7 + cable minitel + nbrx. jx. et util. + ble. + Joys. avec dbleur. + nbrses. rev. Px. : 4500 F. Contacter Edouard. Tel.: 45.53.71.27. (ap. 18h.).

75 N°2002021
Vds. CPC 6128 avec station + 2 Joys. + man. + liv. de progr. + disqs. + jx. (gar. 6 mois). Prix : 4800 F (à déb.). Contacter Olivier. Tel.: 43.31.64.32.

77 N°2001994
Vds. nbrx. jx. sur DK : R-Type, C. Cars 2, Barbarian 2, Batman, D. Ninja, Robocop, Wec le Mans, 1943, Fire & Forget, etc... + 3 Joys. + 2 jx. et 1 gratis. Tel.: 64.23.64.10. (ap. 18h.).

77 N°2001995
Vds. jx. (disq. comprise); (à bas prix). Pour liste écrire à VAN RENTERGHEM. 4 Rte. de Fontainebleau. 77690 MONTIGNY S/LOING.

78 N°2002025
Vds. CPC 6128 coul. + 2 Joys. + nbrx. jx. : C. Cars 2, Wec le Mans, + nbrx. softs + disco 5.1 + nbrses. revues Amstrad. Prix : 3800 F. Contacter VALFREY Frédéric. Tel.: 39.74.16.00. (ap. 19h.).

91 N°2002015
Dingue! Vds. CPC 464 coul. (t.b.e.). + de très nbrx. jx. + ble. de rangt. + Joys. + liv. + listings. Prix : 3000 F. Contacter JACOBELLI François. Tel.: 69.38.65.76. (ap. 18h.).

92 N°2001998
Vds. CPC 464 coul. + DDI + nbrx. jx. + DMP 2160 + Scanner Dart + kit minitel + mag. + man. Le tout : val. de : 57180 F. Cédé à : 7300 F. Philippe. Tel.: 45.06.54.07. (NDLR: à ce prix là, ça doit être un CPC 464000.!!! le dernier né de chez Amstrad.???)!

92 N°2002028
Vds. CPC 464 mono. adapt. péritel MP2F + nbrx. jx. (orig.). Dont : O. Wolf, C. Cars I&II, Titan, etc... Valeur : 3500 F. Vendu : 2500 F. Contacter Michel. Tel.: 47.39.03.06. (ap. 18h.).

93 N°2002016
Rech. nbrx. contacts pour éch. sérieux et durable. Poss. nbrx. softs. Contacter DRAY Eric. 22 Av. Anatole France. 93500 PANTIN. Tel.: 48.45.05.78. (ap. 20h.). Ou 42.64.42.36. (entre 10h./11h30. 15h./19h.).

95 N°2002034
Vds. nbrx. jx. (K7). : D. Ninja, C. Cars 2, Batman 2, Charlie Chaplin, Off Shore Warrior, Hercule, S. Racer, Arkanoïd 2. (Prx. à déb.). Contacter Sébastien. Tel.: 39.82.50.55. (à partir de 17h.). Urgent!

ATARI

CONTACT

33 N°2002022
Salut! J'éch. jx. et util. sur DF Atari ST. Rép. ass. Env. vos listes à Mr. SUBLETT Gauthier. La Paillette. 33330 ST-EMILION.

64 N°2002018
Ech. softs sur 520/1040 ST. Rép. ass. (même si corres. pauvre). Vds. Dungeon Master + C64. Ecrire à COSTE Daniel. 7 R. de l'Ouzoum. 64121 SERRES-CASTET. Tel.: (16).59.33.19.66. (Pas sérieux s'absl.).

78 N°2002007
Salut! Ech./vds. softs; (News and Oldies), sur Atari ST, double face. Rép. ass., contact sur et cool. ROYNETTE Romaric. 11 All. des Romarins. 78180 MONTIGNY LE BX. A bientôt!

95 N°2002017
Ch. nbrx. contacts sur ST pour éch. dans la région parisienne. Poss. softs et Oldies. Tel.: 39.95.43.13. (ap. 17h.).

VENTE

17 N°2002030
Vds. nbrx. logs. (orig.), pour Atari ST, (jx. et utils.). (Prx. à déb.). Ech. aussi softs sur ST/DF. Prendre contact avec DEQUATRE Cyril. Tel.: 46.05.40.62.

83 N°2002031
Vds. logs. (orig.), pour Atari ST et Amiga. Poss. d'éch., contre matos. Demander titres désirés. Contacter EYCHENNE Franck. 2 R. LT André Joseph. 83000 TOULON.

93 N°2002004
Vds. mon. Atari mono. haute résolution model SM125. (t.b.e.). Prix : 1000 F. Contacter Philippe. Tel.: 34.11.37.02. (ap. 18h.).

00 N°SPECIAL
AArrgh, notre pote Gillus veut s'acheter un Amiga! Ah Woualk! Ouf! rassurez vous c'est pour se racheter un joli Mega ST tout beau tout neuf. Donc, il vend son 1040 ST pour 3500F. avec un Free Boot et anciennes ou nouvelles ROM à votre guise. Ecrire au journal.

COMMODORE

CONTACT

73 N°2002008
Ech. radio comm. PASH2/2/1, contre CBM 64 péritel avec logs., liv. Oric Amstrad contre équivalent Atari 800XL. Contacter SOGNO Pierre. La Glière. 73240 ST GENIX S/GUIERS. Urgent! Merci!

VENTE

33 N°2002026
Vds. C64 (t.b.e.) + lect. K7 et DK 1541 + adapt. péritel + Joys. + nbrses. disqs. et K7 + nbrx. jx. et utils. + man. Prix : 4000 F. Tel.: (16).56.96.42.20. (ap. 18h.).

50 N°2002012
Vds. mon. coul. CBM 1802 + CBM 64, (jamais servi). Rech. contact sur C64/128. (Prix à déb.). Contacter VERVEY Williams. Village la Rousserie. 50112 REGNEVILLE S/MER. Tel.: (16).33.45.00.27.

78 N°2002013
Vds. C64 + lect. disq. 1541 + Joys. + jx. : (Pool of Radiance, Alien, Defender of the Crown...). Le tout en (t.b.e.). Prix : 2300 F. Contacter DE PAEPE Christophe. 31 R. Charles de Gaulle. 78730 ST ARNOULT. Tel.: 30.41.24.37.

AUTRES

VENTE

14 N°2002010
Vds. PC 1512 SD coul. + Joys. + carte + nbrx. jx. (orig.). : (Bards' Tale I&II, D. Dragon, etc...). Le tout : 5000 F. Contacter David. Tel.: 31.90.52.20. (ap. 19h.).

21 N°2002029
Vds. disqs. 5" 1/4, documentés pour PC : 120 F. (Cse. changt. mat.). Ecrire à BLANC Franck. R. de Vielverge. 21270 PERRIGNY S/L'OGNON.

75 N°2002011
Vds. Console Sega, (ss/garan. 8 mois). Vdu. avec 2 Joys. et tle. la gamme des jx. Valeur : 11500 F. Vendu : 6000 F. Contacter Yann. 2 R. Paradis. 75010 PARIS. Tel.: 47.70.66.23.

92 N°2002020
Vds. Amstrad PC 1512 + mon. coul. + souris + 1 drive + DK + utils. + nbrx. jx. (Test Drive, Defender Crown, Arkanoïd, etc...). FERNANDEZ Benoit. 30 Av. Division Leclerc. 92310 SEVRES. Tel.: 46.26.91.84.

STANDARD **RUBRIQUE:** **TARIFS: 50F.**

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE ☐ ACHAT
☐ ATARI ☐ SPECTRUM ☐ VENTE
☐ AMIGA ☐ AUTRES ☐ CONTACT

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

LE MONDE DE L'ARCADE

L'ultime collection de mort et destruction.
Le défi suprême à l'habileté et à la determination que seuls les champions en technique, en puissance et en cran peuvent à peine prendre en considération.

Etes-vous assez courageux pour lancer votre ordinateur à l'assaut de l'arcade?

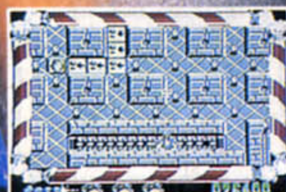




1943™ "L'adaptation de 1943 sur CPC est une réussite les graphismes sont colorés et détaillés, le scrolling vertical est efficace." TILT
ROAD BLASTERS™ "J'aime Road Blasters sur CPC, car tous les artifices du jeu d'arcade ont été reproduits 17/20." AMSTRAD 100%
MAD MIX™ "L'ensemble est amusant d'un graphisme plus qu'agréable..." AMMAG
TIGER ROAD™ "Graphisme impeccable, gros sprites fins et bien animes, très variés et très exotiques..." AMMAG
SPY HUNTER™ "Ceci n'est pas un jeu. C'est un défi de grande vitesse à vos dons d'agent secret."
IMPOSSIBLE MISSION II™ AMSTRAD 100% "16/20. Attention les yeux. Ça c'est du sérieux."
COLOSSEUM™ & BLACK BEARD™ Deux jeux inedits sur Amstrad!

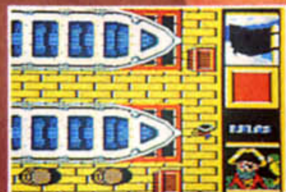

1943™


ROAD BLASTERS™

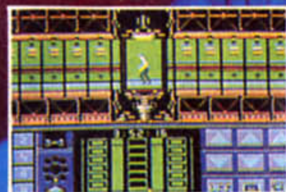

MAD MIX™


TIGER ROAD™


SPY HUNTER™


BLACK BEARD™


COLOSSEUM™


IMPOSSIBLE MISSION II™

Amstrad cassette et disquette.





Photos d'écran de formats divers.

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P., 3 Zac de Mousquette, 06740, Châteauneuf de Grasse.